DVD

TYLKO 6,99 ZŁ

PEŁNE WERSJE GIER!

ATAK NA PEARL HARBOR

EKSCYTUJĄCE POJEDYNKI NAD PACYFIKIEM

NO MAN'S LAND

STRATEGIA Z KOWBOJAMI I INDIANAMI

GameDevelopers Conference 08

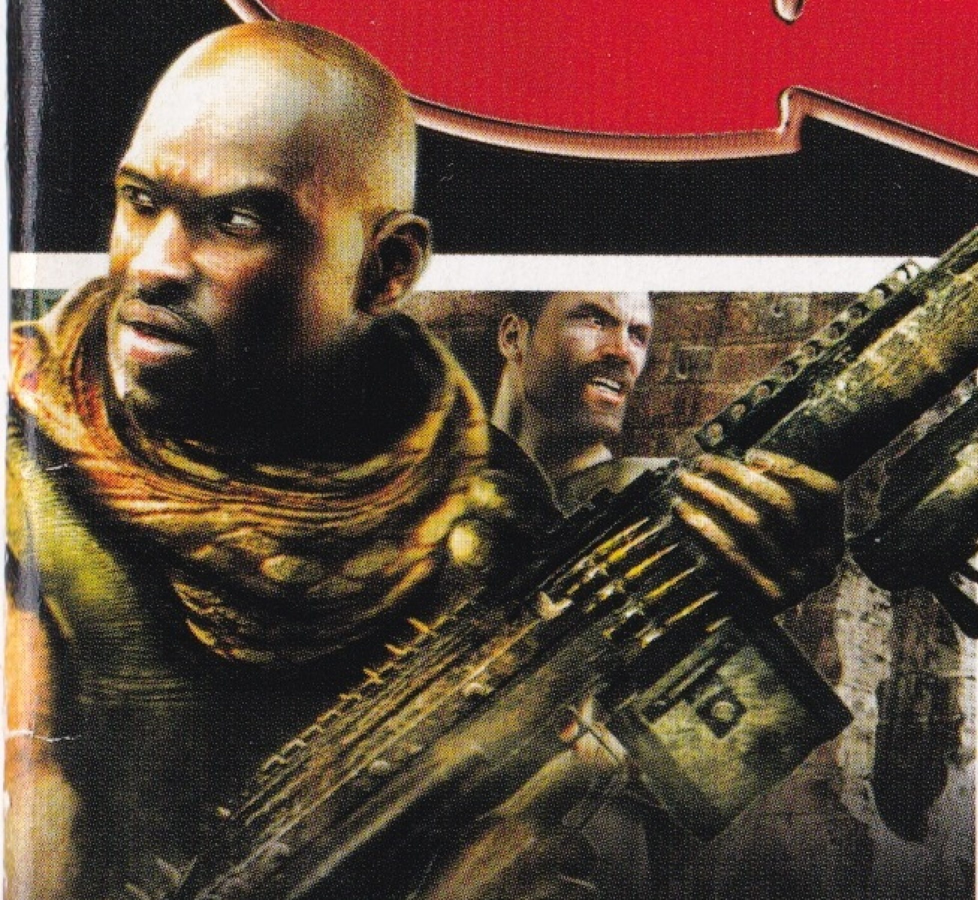
Relacja na gorąco

CLICK!

Nr 04/2008 (121)
Cena 6,99 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558





CONFLICT DENIED OPS

Jako pierwsi recenzujemy wybuchowego FPS-a.



THE CLUB

Brad Pitt? Zapomnij o nim. W tym klubie liczą się spluwy, nie pięści.



SPORE

Gramy w nowe dzieło twórcy The Sims.





COMMAND & CONQUER

Red Alert 3

Zapowiadamy kolejną odsłonę słynnej strategii i inne hity: Aliens: Colonial Marines, Battlefield: Heroes, Demigod, Far Cry 2, Faith and a .45, Highlander, Tiberium, They.

CDPROJEKT

MISJA:

Totalna wyprzedaż eXtra Klasyki – 50%

CEL:

Zdobyć ostatnie sztuki eXtra Klasyki neXt już za jedyne 9,99 zł!

Wyprzedaż
od 1 do 31 marca.
Szukać w sklepach
eXtra Klasyki
neXt lub Gold
ze specjalną
naklejką!!!

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt



10
DZIESIĘĆ ZŁOTYCH
NARODOWY BANK POLSKI
HG9944582
N
W
E
S
LEGENDARNE GRY
PC DVD-ROM
SAGA
BALDUR'S
PC CD-ROM
SAGA
HEROES
TOTALNA WYPRZEDAŻ -50%
PC DVD-ROM
TOTALNA WYPRZEDAŻ -50%
PC CD-ROM
The Settlers
10-LECIE
UBISOFT
PL
eXtra Klasyka
TOTALNA
WYPRZEDAŻ
-50%

SPIS TREŚCI

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „gdzie to mnie nie ma" naczelny), tel. 0 71 341 20 83 wew. 220; Maciej Kuc (z-ca red. „ojaciepierniczę" naczelnego), tel. 0 71 341 20 83 wew. 200; Andrzej Sitek (zapudłowany z-ca red. naczelnego), tel. 0 71 341 20 83 wew. 222, Adam Szumilak (prędkorektor).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:
Jan Jankowski 0 71 341 20 83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Grzegorz Karaś, Piotr Lewandowski, Radosław Smektała, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Wiceprezes: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:

ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz PERFEKT S.A. w Warszawie.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w Sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl



Red Alert 3 — s. 8



Demigod — s. 19



Conflict: Denied Ops



The Club — s. 44

KONKURSY

Wybierasz się na polowanie na dinozaury? Wygraj ekwipunek!



Następny Click w sprzedaży już 8 kwietnia!

A w nim na pewno*:
– kolejny zeszyt Klasyki Clicka;
– recenzje najświeższych gier – sprawdzimy Frontlines: Fuel of War, Hour of Victory, Assassin's Creed, a zapewne też Turoka;
– jakiś smaczek również będzie.

* na pewno, chyba że wiosna zawróci nam w głowach.

Będzie dobrze!

Ufff! Przez chwilę mieliśmy obawy, czy czasem posucha, od której zaczął się rok 2008, nie będzie trwała dłużej niż zwykle – i czy nie okaże się, że na PeCetach nie ma już w co grać. Teraz wiemy, że panika nie jest wskazana. Będzie dobrze – a najlepszym na to dowodem są zapowiedzi, które zamieszczamy w tym numerze. No bo zobacz sam... **Red Alert 3**. **Aliens: Colonial Marines**. **Far Cry 2**. **Tiberium**. **Spore**. Mało? No więc dodajmy jeszcze nowe gry twórców **Dungeon Siege** i **Total Overdose**, darmowego **Battlefielda** czy polskie – ale wykonane na światowym poziomie – **They**. Prawda, że będzie dobrze?

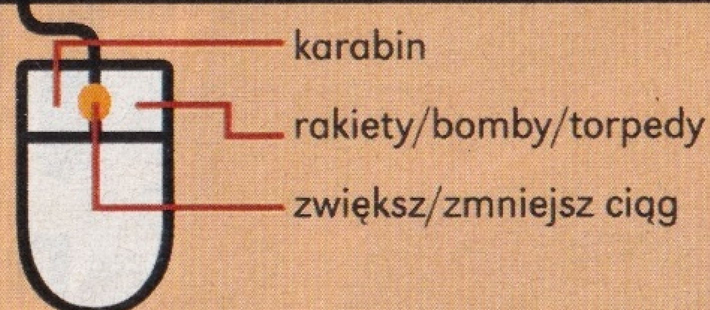
Widać to zresztą również w naszych recenzjach. Wiosna się zbliża i wreszcie zaczynają się pojawiać porządne, duże produkcje. W tym numerze polecamy szczególnie **The Club** i **Conflict: Denied Ops**, które przynajmniej na jakiś czas powinny zaspokoić spragnionych rozgrywki fanów shooterów.

Redakcja

ATAK NA PEARL HARBOR

Tytułowy atak na Pearl Harbor to wydarzenie, które rozpoczęło udział Stanów Zjednoczonych w II wojnie światowej – a także stało się punktem wyjścia dla fabuły świetnej zręcznościowej strzelanki lotniczej, którą mamy przyjemność umieścić na naszym DVD. **Gra z symulacją ma niewiele wspólnego, za to z miodem i grywalnością – bardzo dużo.** To dlatego zarówno za granicą (np. przez serwis Gamespot), jak i w Polsce (m.in. przez magazyn CD-Action) została doceniona wysokimi ocenami. Usiądź wygodnie w fotelu (pilota), zapnij pasy (a przynajmniej szelki) i sprawdź, czy jesteś asem przestworzy.

MYSZKA: sterowanie samolotem



PODSTAWY STEROWANIA:

spacja	startuj
C	zmiana kamery
W S	zwiększ/zmniejsz ciąg
G	podwozie
← ↑ ↓ →	rozglądaj się

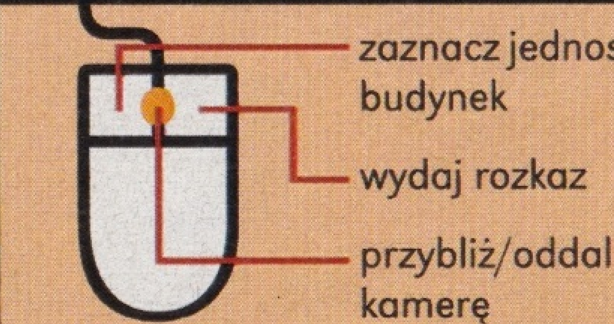
Coś nie działa? Patrz na kartonik z płytą!

No Man's LAND

Walcz o swoje prawa!

Nie od razu Los Angeles zbudowano – i możesz się o tym przekonać, instalując strategię No Man's Land. **Wielką zaletą gry jest różnorodność.** Trzy kampanie tego RTS-a opowiadają o kolonizacji Ameryki, powalczysz więc aż sześcioma nacjami (w tym Indianami!), i to zarówno w czasach pierwszych osad Nowego Świata, jak i podboju Dzikiego Zachodu.

MYSZKA:



Zawartość płyty DVD CLICK! 04/2008

7625 konkurs SMS

Z okazji premiery gry Turok mamy dla naszych czytelników wór nagród wielki niczym dinozaur. Jeśli masz na nie apetyt godny T-Reksa, weź udział w naszym konkursie.

Sprawa jest prosta, wystarczy odpowiedzieć na jedno pytanie.

NA CO POLUJE TUROK?

a) Na tchórzofretki
b) Na kaczuszki
c) Na dinozaury

CO MOŻNA WYGRAĆ?

- AUTENTYCZNA KURTKA TUROKA (UNIKAT!)
- 2x MYSZKA DLA GRACZY
- 5x GRA TUROK
- 10x SCYZORYK I IDENTYFIKATOR Z MOTYWAMI Z GRY TUROK

A JAKO NAGRODY POCIESZENIA MAMY 28 SMYCZY Z LOGO GRY.

Fundatorem nagród jest: steelseries professional gaming gear

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.TU.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7265**! Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **7 kwietnia 2008 r.**

Towarzysze! Zewrzyjcie szyki! Wyciągnijcie z piwnicy sztandary z sierpem i młotem! Niech nowy duch wstąpi w naszą socjalistyczną rewolucję! Ogłaszam Czerwony Alert!

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3



O, to chyba nowość. W Red Alert 3 będą wybuchy!



Jedną z nowinek w arsenale aliantów jest morski niszczyciel, który potrafi wjechać na ląd.

I to po raz trzeci. Trudno wyobrazić sobie lepsze wieści dla miłośników strategii czasu rzeczywistego – rok 2008 rozpoczął się dla nich na dobre dopiero 14 lutego, ale za to z wielkim hukiem. Dla fanów RTS-ów dzień ten nie był jakimiś tam tandetnymi walentynkami, co to, to nie! Dla nich był to **czerwony czwartek, prawdziwe święto, kiedy to Electronic Arts udostępniło pierwsze informacje na temat kolejnej części jednej z najbardziej kultowych gier gatunku.** Command & Conquer: Red Alert. Trzy!

Możemy się przyznać, że tym samym EA trochę pokrzyżowało nam plany – możliwość zapoznania się z tym tytułem mieliśmy już kilka tygodni wcześniej i marzyło się nam, żeby to właśnie z Clicka polscy gracze dowiedzieli się o tym wydarzeniu. Cóż, nie zawsze się udaje... ale to gra Electronic Arts i mogą sobie z nią robić, co chcą. Na szczęście, przez szacunek dla oryginału, nie kombinują przy niej zbyt wiele – **starą formułę odświeżają kilkoma nowymi elementami i prezentują w nowej oprawie graficznej.**

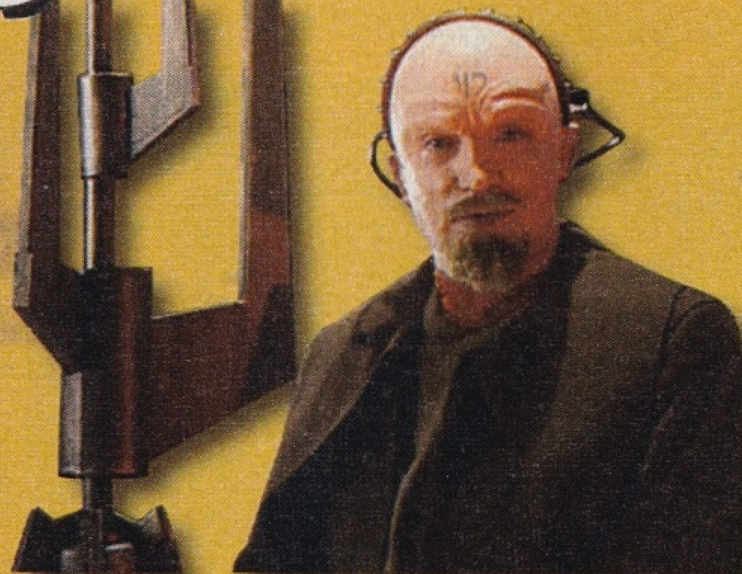
Tak naprawdę **pierwsze przecieki na temat Red Alert 3 pojawiły się już w 2004 roku.** Wtedy to Mark Skaggs, jeden z ważniejszych członków zespołu pracującego nad strategiami z cyklu Władca pierścieni: Bitwa o Śródziemie, zapowiedział, że kolejnym dziełem jego studia EALA będzie właśnie trzeci Czerwony Alert. Okazało się jed-

Red Tiberium?

W pierwszej części gry można było znaleźć odniesienia do konfliktu Nod i GDI, frakcji ścierających się ze sobą w podstawowym cyklu Command & Conquer, w drugiej już ich nie było. A teraz? – *To był błąd, uniwersum Red Alert nigdy nie powinno przenikać się ze światem oryginalnego C&C. Obecność Kane'a w jedynce była zupełnie niepotrzebna* – mówi David Silverman, członek zespołu EALA. – *Wojny o tyberium są mroczne, pojawiają się w nich poważne kwestie dotyczące ochrony środowiska czy konfliktu technologii z religią. Red Alert to z kolei przejażdżka kolejką górską, film akcji puszczany w sobotnie przedpołudnie. To lekka, pełna humoru rozrywka i robimy wszystko, co w naszej mocy, by taki klimat wyznaczał oryginalność serii. Dlatego od Red Alert 2 oba te światy są całkowicie oddzielne, w żaden sposób się nie łączą. W trójce też się tego trzymamy.*

Sierp i młot to symbol spopularyzowany po rewolucji październikowej, który ma uosabiać władzę ludu: chłopów i robotników.

Gdzie jest Yuri?



Jedną z bardziej charakterystycznych postaci uniwersum Red Alert jest szalony naukowiec Yuri, który pojawił się w dodatku do drugiej części gry. Twórcy nie chcą wskrzeszać go na potrzeby trójki, ale jak mówią – *Gdy w rachubę wchodzą podróże w czasie, nigdy nie wiesz, co może się zdarzyć.*



Dżizas! Ktoś wrzucił suszarkę do wanny!

nak, że był to falstart – po sukcesie gry osadzonej w tolkienowskim świecie Elektronicy zadecydowali, że ważniejsza jest dla nich druga jej część, potem zaś ludzie ci zostali oddelegowani do programowania Command & Conquer 3: Wojny o tyberium. Duża sprzedaż i wysokie oceny tego tytułu przekonały twórców, że marka C&C wciąż działa i można ją przenieść w nowe czasy. W ten sposób zielone światło dla projektu Red Alert zapaliło się ponownie.

Po nowej odsłonie serii Red Alert – to zresztą znak rozpoznawczy wszystkich produkcji z Command & Conquer w tytule – spodziewać się możemy ciekawej, niebanalnej, a przy tym nieco zwariowanej fabuły. **Gra rozpoczyna się od inwazji aliantów na zbunkrowane na Kremlu siły sowieckie.** Bitwa wydaje się przegrana dla czerwonych. W desperacji elita radzieckiej armii wycofuje się do podziemnego laboratorium ukrytego głęboko pod ulicami Moskwy, gdzie aktywuje swój najnowszy, najbardziej tajny wynalazek – wehikuł czasu. Plan jest prosty: w przeszłości znaleźć Alberta Einsteina, odpowiedzialnego za opracowanie technologii, która dała aliantom przewagę, i... wymazać go z kart historii. To co prawda się udaje, ale po powrocie do teraźniejszości Rosjanie odkrywają, że misja nie zakończyła się sukcesem: potęga militarna Sowietów i Amerykańców co prawda wyrównuje się, ale gdzieś w czasoprzestrzeni dochodzi do przesunięcia, w wyniku którego ważnym graczem na scenie międzynarodowej staje się Imperium Wschodzącego Słońca (patrz: ramka).

Po grze z serii Red Alert mogliśmy spodziewać się ciekawej, nieco zwariowanej fabuły.

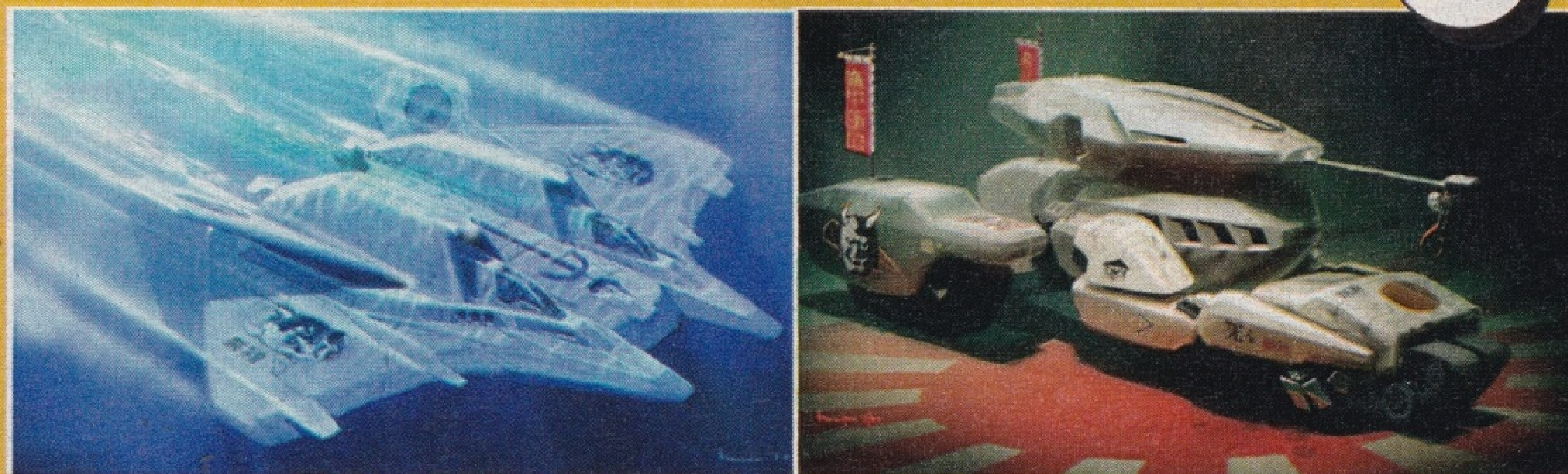
Taki scenariusz dowodzi, że Red Alert od początku krążył wokół tematu podróży w czasie i to właśnie one są cechą charakterystyczną serii. To zaś daje twórcom swobodę w budowaniu klimatu i stylu produkcji: nie muszą trzymać się realiów II wojny światowej czy zimnej wojny, wystarczy, że zrobią grę, w której są Jankesi i Ruskie, a punktem wyjścia fabuły jest skok do innej ery.

W związku z tym rzeczywistość przedstawiona w Red Alert 3 będzie BARDZO alternatywna – najlepiej wyobrazić ją sobie, zakładając, że wszystkie zwariowane projekty wojskowe z ostatnich 50 lat zostały zrealizowane i w świecie tym działają w najlepsze. Przykłady? Poza znaną już z poprzednich części Czasosferą (teleportuje wojska we wskazane miejsce) i Żelazną Kurtyną (daje oddziałom okresową niezniszczalność) pojawią się takie technologie, jak m.in. promień zamrażający czy działo grawitacyjne, które ściąga z orbity okołoziemskiej satelity, spadające z hukiem na przeciwników (skąd my to znamy...). Nawet jednostki, które pojawiały się już w dwóch pierwszych odsłonach serii, zyskają nowe zdolności: np. czołg Apokalipsa otrzyma dodatkowy tryb ataku, magnetyczny harpun, który wciągnie pojazdy przeciwnika w ostrza gigantycznego złomosiekacza zamontowanego na przedzie maszyny.

Przy temacie jednostek warto zatrzymać się na dłużej, bo przecież z nich również znany jest cykl Command & Conquer, a co za tym idzie – także Red Alert. **W trójce pojawią się ponownie (choć o nieco zmienionym wyglądzie) oddziały najbardziej przez fanów lubiane i cenione, w tym żołnierz Tesli czy czołgi Apokalipsa i Miraż.** Będą też zmiany, np. pies, który dotąd był „podkomendnym" Sowietów wyjątkowo skutecznym w walce z piechotą, „przeszedł" na stronę aliantów, a w zamian Rosjanie otrzymali ogromnego, opancerzonego... niedźwiedzia. Czerwoni będą zresztą dysponowali najbardziej zwariowanymi jednostkami: jeden z ich transporterów ma być wyposażony w działo cyrkowe, za pomocą którego będzie wystrzeliwał wojaków. Krejzi. Alianci nie będą w stanie odpowiedzieć tak nietypowymi oddziałami, choć i tak mają w swoim arsenale kilka unikatowych okazów, np.

Przykro mi to mówić, ale nie wybrałeś najlepszej plaży na urlop...

Imperium!



W rozmowie z nami David Silverman dużo czasu poświęcił nowej frakcji i powodom powołania jej do życia – *Alianci i Sowieci to oczywiście dwie podstawowe strony konfliktu serii i każdy z nas doskonale wie, co wnoszą one do rozgrywki. W Red Alert 3 chcieliśmy trochę poeksperymentować, ale gdybyśmy przewrócili np. Armię Czerwoną do góry nogami, nikomu by się to nie spodobało. Jasne, zmieniamy w jednostkach obu nacji pewne rzeczy, ale trzymamy się filozofii, która za nimi stoi – wciąż przypominają to, co fani znają z poprzednich gier. Przyszła nam do głowy Japonia, bo to kraj o niezwykle bogatej kulturze, z której możemy czerpać inspiracje. Ważny jest też fakt, że będzie to kompletna frakcja, równie dopracowana jak dwie pozostałe. W jej armii znajdzie się tyle samo jednostek i budynków, jej kampania będzie miała tyle samo misji. Imperium Wschodzącego Słońca ma jeszcze jedną tajemnicę, której na razie nie mogę zdradzić, powiem tylko, że sposób, w jaki będzie się rozwijać, odróżni ją od Sowietów i aliantów. Obiecuję, że gra Japończykami będzie bardzo ekscytująca.*

W niektórych językach czerwień jest synonimem słowa „kolorowy", w innych – słowa „piękny".

Mod Alert 3



Fani serii Red Alert tak bardzo pragnęli zobaczyć jej kolejną część, że nie czekając na działania Electronic Arts, postanowili stworzyć ją samodzielnie. W ten sposób powstała amatorska modyfikacja do gry Command & Conquer: Generals. Zapytany o nią David Silverman odpowiedział – *Śledzimy wszystkie modyfikacje, które tworzone są do naszych produkcji. To ważne, by utrzymywać kontakt ze społecznością fanów. Ta akurat modyfikacja wykonana jest przez ludzi z pomysłami i pasją, ale w żaden sposób nie wpłynęła na nasz proces projektowania. Autorzy moda poszli w zupełnie innym kierunku, więc prawdziwy Red Alert 3 wygląda całkiem inaczej.*



O, bociany lecą! Wiosna idzie!



Hmm, obiecywali wycieczkę dookoła świata, a to przecież warszawska Starówka.

helikoptery korzystające ze wspomnianej już technologii zamrażającej czy potężnego morskiego niszczyciela szturmowego, który będzie miał możliwość... wjechania na ląd.

Powrócą także jednostki specjalne, takie jak Tanya po stronie aliantów. W nowej części gry posiada ona miniaturowy wehikuł czasu (na pasku), który potrafi przenieść ją o kilka sekund wstecz, przywracając wcześniejszą pozycję i – co ważniejsze – energię. Jej odpowiednikiem w szeregach Sowietów będzie Natasza, ta krasnolica dziewucha, która zdobi naszą okładkę. Przy okazji wszyscy powinniśmy podziękować ślicznotce – to pierwsza „laska" na froncie Clicka od numeru 01/2006!

Na ekranie komputera jej krągłości zobaczymy dzięki silnikowi graficznemu SAGE, który napędza wszystkie strategie studia EALA (a więc m.in. Władca pierścieni: Bitwa o Śródziemie i C&C 3: Wojny o tyberium).

W poprzednich grach mogłeś zwiedzić Paryż i Nowy Jork, w tej wybierzesz się na prawdziwą podróż dookoła świata.

Bez obaw – choć po raz pierwszy został on wykorzystany w 2004 roku, cały czas jest modyfikowany, tak aby nadążał za zmianami technologicznymi. Nie inaczej stało się tym razem: na potrzeby Red Alert 3 od nowa napisano moduł, który zajmuje się renderowaniem grafiki w czasie rzeczywistym. Pozwoliło to na wydajniejsze użycie mocy procesorów wielordzeniowych (na nich gra będzie teraz śmigała ultrapłynnie), a także wykorzystanie efektów pakietu DX 10. Twórcy mówią wprost, że platformą wiodącą będzie dla nich właśnie dziesiąta generacja DirectX na systemie operacyjnym Vista, ale zadbają również o to, by posiadacze konfiguracji DX 9/XP mogli cieszyć oczy świetną grafiką.

Oby zapowiedzi te znalazły pokrycie w rzeczywistości i również „słabiej wyposażeni" gracze mogli zobaczyć to, co już teraz robi w Red Alert 3 spore wrażenie. Mowa przede wszystkim o poziomie interakcji z otoczeniem, a raczej o skali zniszczeń, jakie można wywołać. **Teren, na którym toczyć się będą bitwy, ma się deformować w wyniku działań wojennych (choć zapewne w niewielkim stopniu)**, sypać się będą również trafione pociskiem budynki, po raz pierwszy w grze EALA w sposób realistyczny. Mówiąc dokładniej: inaczej niż np. w Wojnach o tyberium nie zobaczymy jednego z kilku wariantów tej samej animacji, a generowany w czasie rzeczywistym wybuch, w którym odłamki będą w realistyczny sposób oddziaływać na okolicę, czyli np. zadawać obrażenia stojącym w pobliżu żołnierzom. Świetnie będzie też wyglądać i „zachowywać się" woda, a ponieważ udało się taki efekt osiągnąć, wiele map będzie zawierało niemałe akweny dla okrętów marynarki wojennej i innych oddziałów nawodnych.

Szkoda byłoby taki silniczek zmarnować, dlatego poza wariackimi jednostkami i obłymi kształtami Nataszy zobaczymy też w Red Alert 3 niezwykłe lokacje. W poprzednich grach mogłeś zwiedzić m.in. Paryż i Nowy Jork, w tej wybierzesz się na prawdziwą podróż dookoła świata. Już potwierdzone miejsca, w których przyjdzie nam ruszyć do boju, to m.in. mroźne wybrzeże Rosji; niemiecki Heidelberg ze słynnym zamkiem z przełomu XIV i XV wieku; Lazurowe Wybrzeże w okolicach Cannes; słoneczne Los Angeles; tropikalna Hawana i naprawdę egzotyczne Wyspy Wielkanocne. **W tych i innych plenerach rozgrywać się będą trzy zaplanowane przez twórców kampanie.** Każda z nich ma być poświęcona jednej ze stron konfliktu, wszystkie będą miały równą długość (inaczej niż w Wojnach o tyberium), łącznie zaś możemy spodziewać się maksymalnie 30 misji.

Poza zabawą dla jednego gracza trójka przyniesie na pewno rozbudowany tryb multi, ale... to temat, na który przedstawiciele studia EALA nie chcą na razie mówić zbyt wiele. Na pewno jednak uwzględnią uwagi graczy, którym nie podobały się występujące w C&C 3 kłopoty ze stabilnością rozgrywki sieciowej, konfiguracją sesji i gubiącymi się połączeniami. Te niedoróbki mają zniknąć...

...a czy tak się stanie, zobaczymy stosunkowo niedługo, bo **data premiery Command & Conquer: Red Alert 3 ustalona została na trzeci kwartał 2008 roku.** W sam raz, żeby nagrać się w Wojny o tyberium, wyjechać na wakacje i nabrać sił przed globalnym starciem między aliantami, Sowietami i Japończami. Tej jesieni sztandary na pewno triumfalnie załopocą – od ciebie zależy, czy będą na nich gwiazdki, robotniczo-chłopskie narzędzia, czy... kółko.



Ktoś musi im powiedzieć, że łowienie na prąd to kłusownictwo!

Red Alert 3

Producent:	Dystrybutor PL:
Electronic Arts LA	EA Polska

http://www.ea.com/redalert/

Premiera: III kwartał 2008

Gatunek: RTS



Red Alert powraca • zwariowane jednostki • modyfikacje w silniczku graficznym • i w protokole sieciowym



oby tylko nie zapatrzyli się za bardzo w to całe DX 10

Czy jesteśmy szczęśliwi? Niezmiernie! Najbardziej kultowa ze strategii doczeka się kontynuacji, która zapowiada się naprawdę nieźle.

Autor: Foch77

Pierwsza wersja Internet Explorera pojawiła się w 1995 r., a od 1999 jest to najpopularniejszy browser na świecie. W 2002 r. używało go 95% użytkowników Sieci!

Na naszych oczach ma miejsce prawdziwa rewolucja na rynku gier. W ciągu ostatnich lat zmieniły się one nie do poznania – także pod względem sposobu, w jaki z nich korzystamy. Dziś gramy na przenośnych konsolach, komórkach, odtwarzaczach MP3 – a na tym wcale nie koniec! Rok 2008, i przyszłość, należeć może do tytułów przeznaczonych na przeglądarki. Studio NetDevil na przykład pracuje nad LEGO Racers, a inni...

Heroes of Might and Magic Kingdoms

Heroes of Might & Magic to seria, która na PC cieszy się ogromną popularnością. Sporym zaskoczeniem dla jej fanów musiała być zapowiedź HoM&M: Kingdoms – gry, do której nie jest potrzebny dwurdzeniowy procesor, a... stara, dobra przeglądarka internetowa.

To znak czasów i tego, jak bardzo rozwija się gaming – dotąd gry, którymi można było bawić się w Internecie, korzystając przy tym tylko z przeglądarki, były małymi, flashowymi produkcjami, nudzącymi się po kilku minutach. Ten stan rzeczy zmienia się jednak, a najlepszym na to dowodem jest sukces RuneScape, darmowego erpega, który w minionym roku był drugim najczęściej granym tytułem w USA, zaraz za World of Warcraft!

O powtórzeniu tego sukcesu marzą twórcy Heroes of Might & Magic: Kingdoms. Gra będzie darmowa – i to jest pewne – nie potwierdzono natomiast sposobu, w jaki Ubisoft chce zarobić na całym interesie. Wstępne doniesienia mówią o tym, że pewne opcje dostępne będą jedynie dla posiadaczy kont Premium, oczywiście płatnych. Tym jednak nie należy się przejmować, bowiem wspomniany już **RuneScape ma 6 milionów użytkowników, z których tylko milion płaci** – a wszyscy świetnie się bawią. Swoją drogą, każdy z owego miliona graczy wydaje na zabawę pięć dolarów miesięcznie – nic dziwnego, że nawet gigant Ubisoft chce wejść w tego typu produkcje...

Rozgrywka w Kingdoms będzie przypominać to, co znamy z dużych, wydawanych na PeCety Hirołsów – **weźmiesz udział w potyczkach prowadzonych w systemie turowym, w których celem ma być podbicie baśniowej krainy Ashan.** Każdy z graczy otrzyma na początek swoje własne królestwo (choć może, ze względu na jego wielkość, lepiej byłoby powiedzieć: prowincję), zamieszkałe przez potwory kierowane przez komputer. Trzeba będzie je pokonać, by uzyskać dostęp do kopalni, będących źródłem cennych surowców. Bogactwa mineralne są potrzebne, by móc stawiać budynki, które – tak jak w oryginalnym HoM&M – pozwalają tworzyć armie czy zdobywać nowe czary.

Rozgrywka przypominać będzie to, co znamy z dużych, wydawanych na PeCety Hirołsów.

Jeśli są armie i czary, musi też być walka. **Jednostki w Kingdoms podzielone będą na trzy rodzaje (piechotę, łuczników i kawalerię)**, a łącznie będzie ich kilkadziesiąt, różniących się umiejętnościami i kosztem wytworzenia. Pojawią się też tytułowi „hirołsi", bohaterowie, których rozwijać będziesz w trakcie zabawy, podnosząc ich poziom doświadczenia w trzech profesjach, a także korzystając ze znalezionych artefaktów. Niestety Ubisoft nie odkrył jeszcze wszystkich kart i nie pokazał mechanizmów rozgrywki wykorzystanych w bitwach, ale raczej na pewno będą one wyglądały jak w „dużych" grach z serii.

Pod względem oprawy Kingdoms będzie się prezentować podobnie jak inne przeglądarkowe produkcje – prawdziwą rewolucję 3D przyniesie dopiero opisywane na następnej stronie Fallen Empire: Legions. Na szczęście seria HoM&M nigdy nie słynęła grafiką, a grywalnością – i wszystko wskazuje na to, że pod tym względem Królestwa będą godnym następcą swoich wspaniałych poprzedników.



Zdaje się, że superszybkie łącze nie będzie potrzebne...



Łał, jakie to skomplikowane...

Heroes of Might & Magic: Kingdoms

Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft	brak

http://www.hommkingdoms.com/

Premiera: II kwartał 2008

Gatunek: strategia

Plusy: Hirołsi za darmo! • możliwość rywalizacji z innymi graczami • może i nie przełomowa, ale i tak ładna grafika

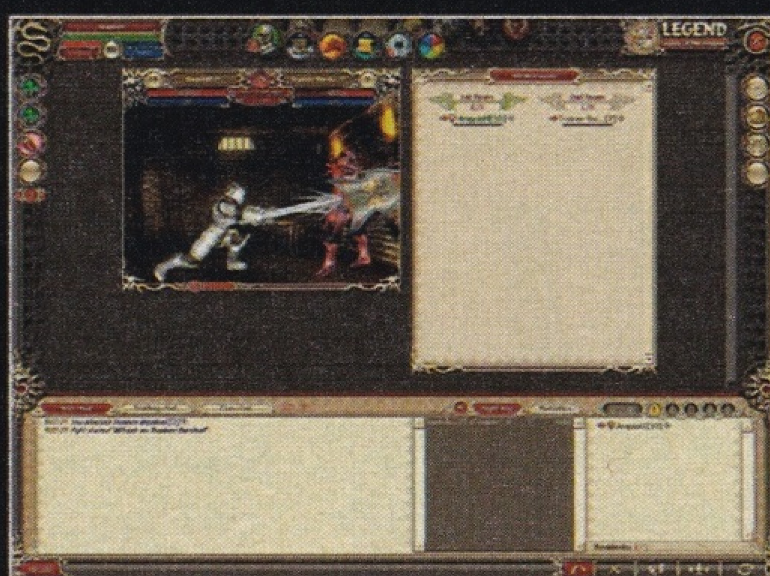
Minusy: nie znamy ograniczeń kont darmowych – a raczej na pewno jakieś będą

Prawdziwe Heroes of Might & Magic w Internet Explorerze albo Mozilli? Co tu komentować! Tym się trzeba – pardon za wyrażenie – jarać!

Autor: Foch77

NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY

Legend: Legacy of the Dragons



http://www.warofdragons.com/
Premiera: I kwartał 2008

Rosyjski erpeg pozwalający na zabawę wielu graczom jednocześnie – a więc coś a la RuneScape – który w swoim rodzimym kraju ma tak wielu fanów, że jako pierwsza z tamtejszych produkcji tego typu został przetłumaczony na angielski. Właściwie już można się z tym tytułem zapoznać, ale piszemy o nim w zapowiedziach, ponieważ do końca pierwszego kwartału pojawi się aktualizacja, która ma znacznie rozszerzyć świat i opcje gry.

Quake Live



http://www.quakelive.com/
Premiera: 2008

Jeden z najbardziej zasłużonych twórców FPS-ów pracuje nad shooterem obsługiwanym za pomocą przeglądarek (działającym na podobnej zasadzie jak opisywany obok Fallen Empires). Znana wcześniej jako Quake Zero gra właśnie wchodzi w decydującą fazę produkcji. **Już można się na oficjalnej stronie zapisywać na testy wersji beta!** Nie przegap – według zamierzeń ma to być odpowiednio przerobiony i utrzymywany tylko z reklam Quake III Arena.

Opera to wyświetli? Nie wierzę...

Szybki ma transfer, skubaniec...

FALLEN EMPIRE LEGIONS

Efektowny graficznie, w pełni trójwymiarowy FPS w twojej przeglądarce? To możliwe! Nie wierzysz? Przekona cię Fallen Empire: Legions.

Zapowiada się prawdziwy przełom! Jeśli gry przeznaczone na przeglądarki kojarzą ci się z prostą grafiką i banalną rozgrywką, czeka cię prawdziwy szok. Przyjrzyj się screenom towarzyszącym tej zapowiedzi. Prezentują się całkiem nieźle, prawda? Firma GarageGames twierdzi, że dzięki opracowanej przez nią technologii **w niedalekiej przyszłości tak właśnie będą wyglądały produkcje na Operę czy Explorera.** A właściwie... tak wyglądają już dziś!

Fallen Empires: Legions **to tylko jedna z gier, które ekipa GarageGames ma zamiar udostępniać za pośrednictwem platformy InstantAction** (www.instantaction.com). Ma to być specjalna nakładka na przeglądarki, która umożliwi wyświetlanie grafiki 3D, prowadzenie rozgrywek w trybie multiplayer, a także pobieranie w czasie rzeczywistym danych niezbędnych do uruchomienia tego typu produkcji.

GarageGames to studio założone przez członków ekipy, która wcześniej pracowała nad serią „robotowych" shooterów o nazwie Tribes – nic więc dziwnego, że swoim flagowym projektem uczyniło grę utrzymaną w podobnym stylu. Fallen Empires: Legions to sieciowy FPS, w którym naprzeciwko siebie stają dwie drużyny futurystycznych wojowników. **Platforma InstantAction umożliwia wspólną zabawę nawet 64 graczom**, ale twórcom zależy na tym, by potyczki były bardziej taktyczne niż chaotyczne, w związku z czym w większości trybów ograniczą liczbę uczestników. Również lokacje, w których będzie toczyć się rozgrywka, zostały przycięte tak, by walka na nich zapewniała jak największą frajdę – wielkością nie ustępują standardowym poziomom z tradycyjnych FPS-ów (patrz: mapy 16x16 z Battlefielda), ale silnik jest na tyle wydajny, że mogłyby być dwa-trzy razy większe.

GarageGames założyli członkowie ekipy, która wcześniej pracowała nad serią shooterów Tribes.

To, że akcja gry dzieje się w przyszłości, widać po metalowych zbrojach, które żołnierze mają na sobie, laserowych działkach, z jakich korzystają, oraz plecaku odrzutowym, który zapewnia im niesamowitą mobilność. **Błyskawiczne przemieszczanie się po polu bitwy będzie jednym z ciekawszych elementów Legionów.** Innym ma być emocjonująca walka, którą zapewni duży wybór broni o różnych parametrach: wyrzutnie rakiet, snajperki, karabiny maszynowe, lasery itd.

Jeszcze bardziej interesująco brzmi zapowiedź systemu, który GarageGames nazywa „live development". To coś na zasadzie gier epizodycznych, jak Sam & Max, albo łatek wypuszczanych przez twórców MMORPG-ów – w zależności m.in. od reakcji i opinii graczy programiści mają dodawać nowe elementy rozgrywki i modyfikować istniejące. Różnica polega na tym, że w InstantAction aktualizacje mają być bardzo częste.

W przeciwieństwie do wielu tytułów przeznaczonych na przeglądarki, Legions nie będzie całkiem darmowe – by grać, trzeba będzie wydawać tzw. tokeny, kupowane za prawdziwie pieniądze. Można jednak zdobyć je inaczej: zakładając konto na stronie InstantAction, otrzymujesz aż 500 monetek, a za każdego znajomka, którego namówisz do tego samego – kolejne 50. Dobrze mieć wielu kumpli...

Autor: Foch77

Fallen Empire: Legions

Producent: GarageGames

Dystrybutor PL: brak

http://www.instantaction.com/

Premiera: II kwartał 2008

Gatunek: online FPS


grafika 3D w twojej przeglądarce! • dynamiczna rozgrywka znana z Tribes • system live development


nie będzie zupełnie darmowa

Gry o takiej jakości w przeglądarkach WWW dotąd nie było. Jeśli GarageGames wykona swój plan, czeka nas rewolucja. Szkoda, że nie darmowa.

NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY NA PRZEGLĄDARKI • GRY

Cyclomite

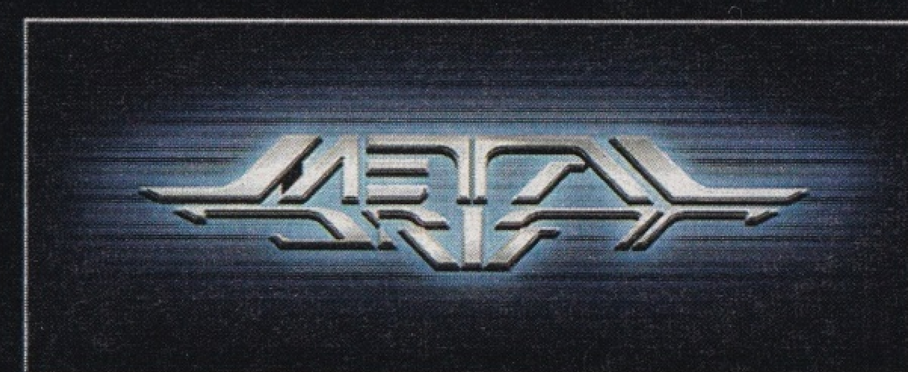
http://www.instantaction.com/
Premiera: I kwartał 2008



Dzieło studia Wideload Games, które zasłynęło ze Stubbs the Zombie, produkcji spod znaku action-adventure. **Cyclomite to po części gra logiczna, po części shooter.** Zabawa polega na tym, by kierując tytułowym gadżetem – okrągłym obiektem umieszczonym w środku ekranu – łapać lecące w jego stronę meteory. Hm, jak widać, nie wszystkie gry na platformie InstantAction będą bardzo skomplikowane.

Metal Drift

http://www.instantaction.com/
Premiera: II kwartał 2008



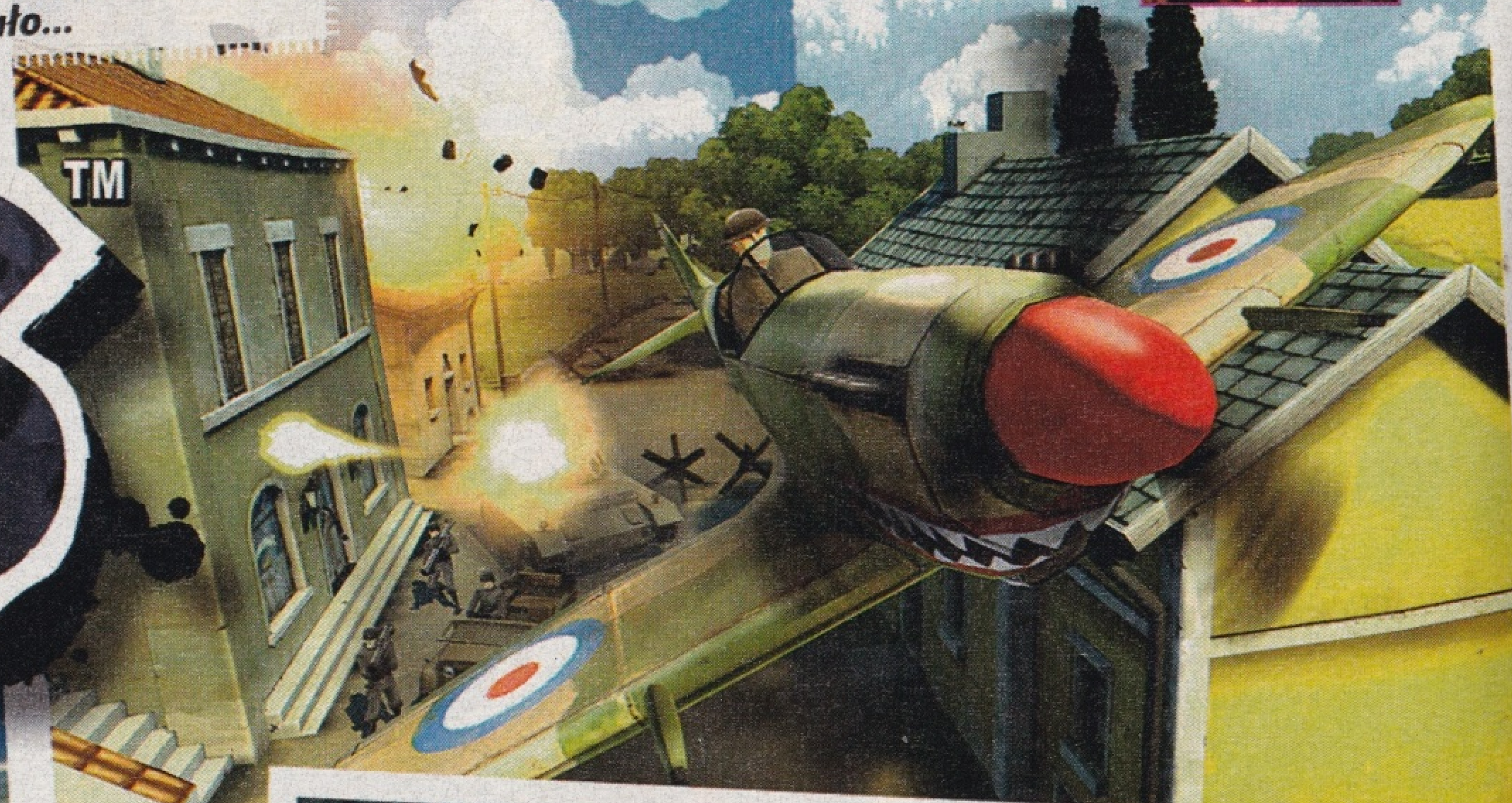
Kolejna z gier udostępnianych za pośrednictwem platformy InstantAction, tym razem jednak dzieło studia Black Jacket Studios. Metal Drift to symulator futurystycznego czołgu, **produkcja utrzymana w stylu takich klasyków, jak Battlezone czy Wild Metal** (pierwszego wielkiego tytułu studia Rockstar Games). Podobnie jak w Fallen Empires, grafika będzie w pełni trójwymiarowa, a walki toczyć się mają pomiędzy graczami, których maksymalnie może być nawet 32. Trybu single raczej nie będzie, choć kto wie, czym zaskoczą nas programiści.

Headshot gratis.

Wąsy towarzyszą bohaterom od wieków, a pierwszą podobiznę wąsatego żołnierza zobaczyć można na scytyjskim artefakcie z ok. 300 roku p.n.e.



BATTLEFIELD heroes



Mleko dostarczone! Szkoda tylko, że się rozlało...

Wygląda na to, że przez lata ktoś ci ściemniał. Od dawna wydawcy mówili, że za gry komputerowe trzeba płacić, tymczasem okazuje się, że solidną, pełnowymiarową produkcję możesz dostać za darmo.

Żeby było ciekawiej, **oczy otwiera nam Electronic Arts, największa w tej branży firma, która zarobiła krocie, sprzedając gry na wszystkie istniejące platformy.** Co się stało? Prawda jest taka, że niemal na całym świecie (ale np. nie w Polsce czy Niemczech) PeCetowe produkcje radzą sobie gorzej niż ich konsolowe odpowiedniki – przynajmniej jeśli chodzi o liczbę egzemplarzy, które zmieniają właściciela w tradycyjnych sklepach. To jednak obraz niepełny. Jeśli wziąć pod uwagę tytuły sprzedane za pośrednictwem serwisów takich jak Steam, pieniądze, które zasilają konta twórców gier MMO, oraz sumujące się w miliony drobne kwoty, za które gracze (fakt, że głównie koreańscy) kupują przedmioty w RuneScape i innych podobnych dziełach, okaże się, że kasę przyciąć można także na PC. Trzeba tylko podejść do sprawy nieco inaczej...

...tak jak twórcy cyklu sieciowych FPS-ów o nazwie Battlefield z wywodzącego się ze Szwecji studia DICE, którzy wraz z kolejną częścią serii chcą wywrócić branżę do góry nogami. Ich Battlefield: Heroes będzie dostępny w Internecie całkowicie za darmo, a EA ma czerpać zyski z reklam, które według obecnych planów znajdą się nawet nie w samej grze, a na jej stronie WWW. Trzeba się będzie tam zalogować, by znaleźć partnerów do rozgrywki, pobrać bonusowe mapy, bronie oraz – jak zapowiadają programiści – wszystko to, czego zażyczą sobie gracze. **Dochód przyniosą też tzw. mikrotransakcje, czyli sprzedawanie różnych drobnych dodatków.**

Battlefield: Heroes będzie dostępny za darmo, a twórcy mają czerpać zyski z reklam pojawiających się na stronie gry.

Wśród nich nie będzie jednak superbroni czy innych gadżetów dających jednym graczom przewagę nad innymi. Kupić będzie można natomiast opcję, która sprawi, że ci, którzy nie są w stanie poświęcić zabawie wiele czasu, szybciej zdobędą punkty doświadczenia potrzebne do rozwoju postaci.

Zapewne w sklepie gry pojawią się również akcesoria, dzięki którym zmodyfikujesz wygląd swojego wojaka. **W momencie premiery BF: Heroes ma oferować trzy żołnierskie specjalności.** Będą to: dobry we wszystkim Soldier, szybki i dyskretny Commando oraz świetnie uzbrojony i odporny na obrażenia Gunner. Twórcy nie chcą jednak, by np. dwóch różnych komandosów wyglądało tak samo. Dlatego każdy będzie mógł nadać swojemu żołnierzowi unikatowy wygląd, korzystając z dużego zestawu części ciała, dodatków (np. wąsy, brody), a także gadżetów, takich jak gogle i hełmy. Potem będzie się dało wybrać dla zabijaki perki, specjalne zdolności, znane graczom z trybu sieciowego Call of Duty 4.

To – i jeden rzut oka na screeny – podpowiada, że **BF: Heroes będzie mniej poważny niż jego poprzednicy.** Zniknie np. do tej pory standardowy, wymagający stosowania taktyk zespołowych tryb o nazwie Conquest, który zostanie zastąpiony przez nieco zmodyfikowany Team Deathmatch. Różnica polegać ma na tym, że przejęcie kluczowych stref mapy zwiększy liczbę punktów zdobywanych za zabicie przeciwnika. Inny przykład: zamiast okienka z tekstami, które można przekazać kompanom, po wciśnięciu klawisza [Q] pojawi się wybór... emotek, np. animacja wyśmiewania wroga. Trudniej będzie też zginąć, a jeśli już to się zdarzy, inteligentny system respawnów sprawi, że pojawisz się w pobliżu aktualnej linii frontu, ale w takim miejscu, w którym na pewno nie trafi cię kula jakiegoś kampera.



W czasie II wojny światowej nie było bungee, więc fani adrenaliny musieli radzić sobie inaczej.

Do gry łatwo będzie wejść (także dlatego, że wymagania minimalne mają nie przekraczać procesora 1 GHz, 512 MB RAM i karty graficznej 64 MB), **ale wbrew pozorom rozgrywka wcale nie ma być banalna.** Sporo elementów „dużych" Battlefieldów powróci (m.in. pojazdy i fruwadła), a smaczku doda jeszcze zabawie nowatorski system podliczający co tydzień wyniki odbytych meczów i na ich podstawie określający sytuację na froncie, w toczącej się bez przerwy wojnie między dwiema fikcyjnymi frakcjami, będącymi pastiszami III Rzeszy i „drugowojennej" Wielkiej Brytanii. Wszystko gratis!



Może i nie mam szans, ale czytelnik Clicka nigdy się nie poddaje!

Battlefield: Heroes

Producent:	Dystrybutor PL:
DICE	brak

http://www.battlefield-heroes.com/

Premiera: lato 2008

Gatunek: sieciowy FPS

↑ za darmo • dla każdego • grafika • czy już wspominałem, że gra będzie za darmo?

↓ darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby

Battlefield za darmo, z niskimi wymaganiami sprzętowymi i mechanizmami, z którymi poradzą sobie nawet niedzielni gracze – czy to przyszłość gier PC?

Autor: Foch77

Może być tylko jeden!

HIGHLANDER

Widziałeś to? Nieśmiertelni – obdarzeni niezwykłą mocą szermierze – od wieków toczą pojedynki. Ten, który zetnie najwięcej głów, zdobywa mityczną, tajemniczą Nagrodę. Brzmi jak scenariusz gry, prawda?


Poza szermierką będą w grze również mordobicia.

A jednak, **Nieśmiertelny nie miał szczęścia do „egranizacji”.** Powstały dwie: pierwsza na komputery ośmiobitowe, druga na niezbyt popularną konsolę Jaguar. O nowej wersji mówiono od dawna w kuluarach (czyli wszędzie tam, gdzie spotykali się branżowi mędrcy, udający, że wiedzą więcej, niż wiedzą), ale dopiero teraz ujawniono szczegóły tej produkcji.

Bohaterem Highlandera będzie Owen MacLeod. Niech cię jednak nie zwiedzie jego szkocki akcent, który usłyszysz w zwiastunie gry. Owen jest bowiem Galem, którego rodzinną wioskę zmiażdżyło przed dwoma tysiącleciami Cesarstwo Rzymskie (a było trzymać z Asteriksem...). Młodzieniec trafia do niewoli – kupuje go Methos, fanom serialu znany jako najstarszy i najsilniejszy spośród Nieśmiertelnych. Owen zostaje więc gladiatorem i dopiero na arenie poznaje prawdę o swojej tożsamości. Tam też spotyka po raz pierwszy Krakena, złego Nieśmiertelnego – ich drogi przetną się jeszcze wiele razy, aż do finałowej bitwy w Nowym Jorku przyszłości. W międzyczasie **bohater przeżyje wybuch wulkanu w Pompejach, odwiedzi feudalną Japonię, stawi czoła wrogiej wiecznym wojownikom organizacji, zostanie również wcielony do klanu MacLeodów.** Czy spotka Connora lub Duncana, herosów znanych z ekranów? Tego na razie autorzy nie zdradzają.

Krew będzie lała się gęsto, a akrobacje bohaterów przywiodą na myśl filmy akcji z Hongkongu.

Gra będzie typową zręcznościówką z naciskiem na – jakżeby inaczej – walkę bronią białą. Główny wątek (pogoń za Krakenem w niedalekiej przyszłości) przeplatany będzie wspomnieniami Owena, oczywiście w pełni interaktywnymi. Zastanawiasz się pewnie, jak rozwiązano kwestię nieśmiertelności bohatera. Zamiast tradycyjnego paska energii pojawi się wskaźnik zmęczenia. **Jeśli dostaniesz spory wycisk, Owen przez chwilę będzie oszołomiony i tylko szybkie wklepanie specjalnej kombinacji klawiszy pozwoli ci ocalić głowę** – właśnie ścinając ją, można pozbawić Highlandera życia.

Twoja „niezniszczalność” ma swoje praktyczne zastosowania. Będziesz mógł wyjąć oręż, którym cię przebito i samodzielnie go użyć (do dyspozycji będą m.in. katana, claymore i gladius). Albo rzucić się z wysokiego budynku, aby zyskać przewagę nad przeciwnikiem podczas pościgu – bo nie każdy, kto stanie na twojej drodze, będzie jednym z Nieśmiertelnych. Ci są postaciami wyjątkowymi, które w grze będą miały szczególne znaczenie – nie tylko dla fabuły. Dlaczego?


Walki z kilkoma przeciwnikami jednocześnie to chleb powszedni Nieśmiertelnego.

Christopher Lambert, „twarz” filmów, nie potwierdził udziału w grze. Szkoda...


OK, teraz wszyscy się umówmy, że nie dostrzegamy podobieństw do Prince of Persia: Dusza wojownika.

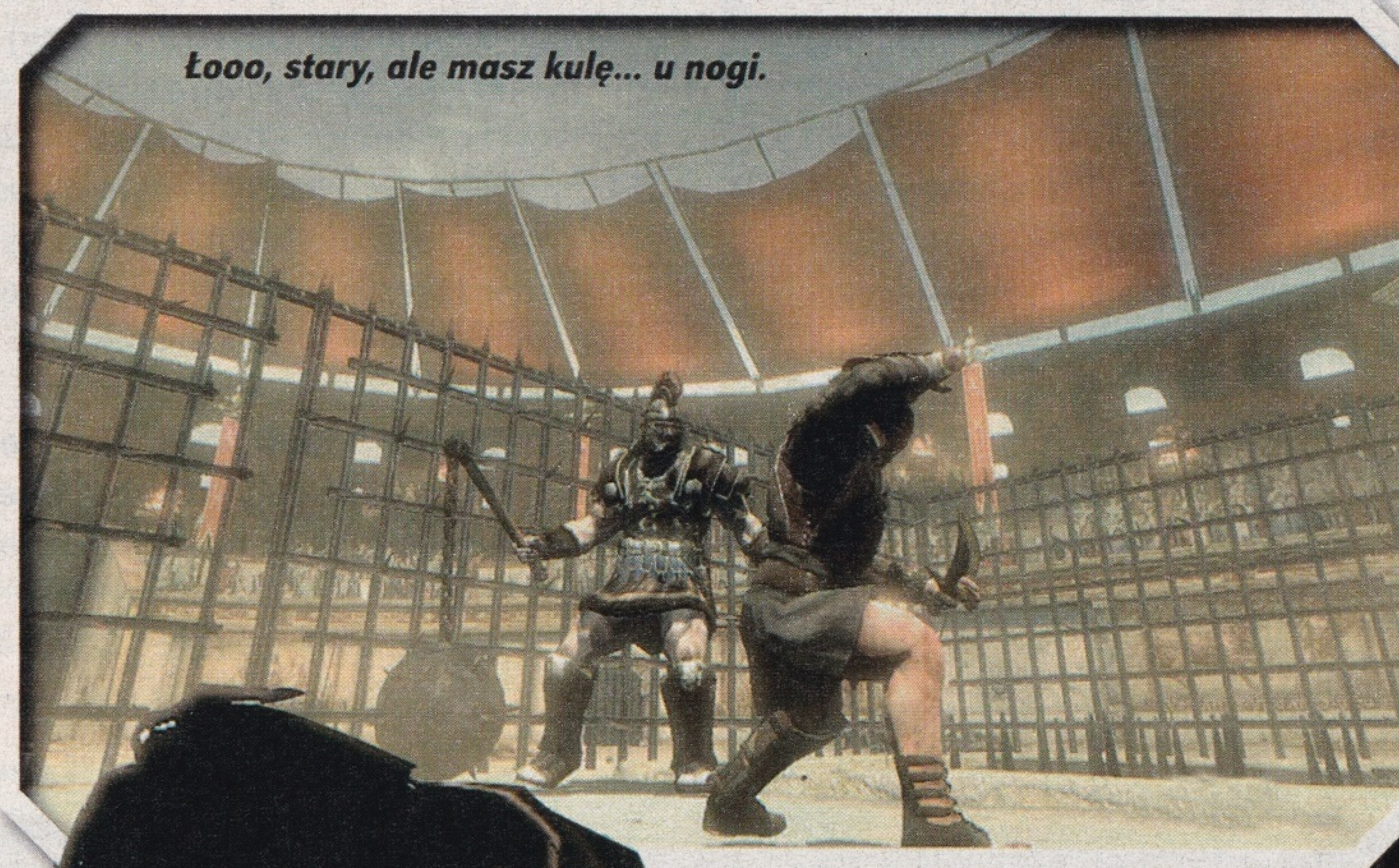
niczym w kinowym hicie „300”, a akrobacje bohaterów przywiodą na myśl najbardziej dynamiczne filmy akcji z Hongkongu.

Już teraz można jednak wskazać poważną wadę – brak trybu multiplayer. Szkoda, bo czy nie fajnie byłoby zaprosić kolegę (lub koleżankę!) na pojedynek? Pewne obawy budzi również studio, które zajmuje się produkcją gry. WideScreen Games nie jest firmą, którą można za coś szczególnie nie lubić, ale też nie zrobiła ona dotąd prawdziwego hitu. Black Buccaneer czy Frank Herbert's Dune, jej poprzednie dzieła, to typowe średniaki z kosza z przecenami. Miejmy nadzieję, że Highlander, opracowywany pod czujnym okiem wydawców z Eidos, okaże się najdoskonalszym tworem tej ekipy. A więc uzbrój się w cierpliwość, **chwyć miecz i pamiętaj – może być tylko jeden!**


Znowu trzeba będzie barszczu nagotować...

Jeśli widziałeś film, na pewno zwróciłeś uwagę na scenę, w której zwycięzcę pojedynku trafiają błyskawice – to tzw. „przyśpieszenie”. Lepszy „wchłania” umiejętności i wiedzę przegranego. Twórcy gry poszli o krok dalej. Otóż **zgładziwszy dostateczną liczbę wrogich Nieśmiertelnych, będziesz zyskiwał magiczne moce.** Dzięki jednej z nich porazisz przeciwnika prądem, inna sprawi, że twój miecz zacznie płonąć, itd. To dość swobodne potraktowanie pierwowzoru, ale z punktu widzenia gracza – na pewno ciekawe.

A jak to będzie wyglądać? Na razie trudno powiedzieć – z ujawnionych dotąd materiałów wynika, że nie najgorzej, ale też bez specjalnych rewelacji. Widać, że **grafikom zależy na wypracowaniu charakterystycznego, po trosze komiksowego, a po trosze malarskiego stylu.** Można to zauważyć zwłaszcza w projektach postaci, choć już otoczenie – jak zarzekają się twórcy – odtworzono skrzętnie na podstawie historycznych rycin. Mniej realistyczne, niekoniecznie w negatywnym znaczeniu, mają być natomiast sceny przemocy. Krew będzie lała się gęsto


Łooo, stary, ale masz kulę... u nogi.


Leżę i kwiczę, kwik, kwik...

Autor: Pan Rado

Highlander

Producent:	Dystrybutor PL:
WideScreen Games	Cenega

http://www.eidosinteractive.com/

Premiera: 2008

Gatunek: akcja


uroki nieśmiertelności • epicka fabuła • ciekawa oprawa graficzna


dla maniaków „Nieśmiertelnego” – odstępstwa od pierwowzoru • brak trybu multiplayer

Intuicja podpowiada, że wyjdzie z tego drugi Beowulf. Pamięć o Christopherze Lambercie każe jednak być optymistą.

Nie rozmawiaj z Obcymi.

Katar sienny to zapalenie błony śluzowej nosa spowodowane przez alergię. Już chyba wiemy, co z Obcego tak non stop kapie...



ALIENS
COLONIAL MARINES

Sporo śluzu już skapało z paszczy Obcego, odkąd ostatni raz go widzieliśmy. I jeszcze trochę pokapie...

Ekipa Gearbox, twórcy m.in. Brothers in Arms, ogłosiła, że już od dłuższego czasu pracuje nad nową grą, w której w głównej roli wystąpią superszybkie, oślizgłe i niezbyt sympatyczne kreatury. Co ważne, **deweloper ma pełne wsparcie i błogosławieństwo od wytwórni 20th Century Fox**, co oznacza, że wszystko będzie wyglądało i brzmiało dokładnie tak jak w filmach.

O fabule wiadomo niewiele. Prawdopodobnie wcielisz się w członków oddziału żołnierzy, którzy zostali wysłani na opuszczony (po „Obcy – Decydujące starcie") statek. To „opuszczenie" oczywiście nie dotyczy Obcych, który występują na nim w liczbach wręcz hurtowych. Nie spodziewaj się jednak tłoku – dwupaszczaste kreatury **to wrogowie perfidni i bardzo inteligentni. Nie zastaniesz ich przechadzających się tak po prostu po korytarzach.**

Choć gra będzie FPS-em, zdecydowanie bliżej jej będzie do klasycznych survival horrorów niż do np. Painkillera. **Praktycznie przez cały czas przemieszczać się będziesz w grupie, trzymając przed sobą czujnik ruchu.** W chwili, gdy pojawią się na nim kropki, cała drużyna zamiera z palcami na spustach w oczekiwaniu na nieuchronny atak.

W ten sposób zrobiona będzie duża część misji. Tak jak w każdym przyzwoitym dreszczowcu, **napięcie rosnąć będzie bardzo długo, a scena akcji potrwa tylko parę chwil**; będzie za to naprawdę dynamiczna. Tym bardziej że do tych największych bitew można przygotowywać się nieco dłużej – ustawiając w odpowiednich miejscach kolegów i koleżanki z drużyny (jak przystało na ten cykl, kobiety nie będą tu pełniły jedynie pasywnej roli) oraz rozkładając automatyczne i samostrzelające działka.

To screen z gry czy z filmu? Odpowiedź ślij gołębiem pocztowym...

A mówili, żebym nie brał cukierków od Obcych... To teraz mam za swoje.

W Aliens pojawią się także nienachalne elementy dowodzenia drużyną. To nie będzie gra taktyczna, więc bez obaw – wszystko odbywać się będzie z pomocą bardzo intuicyjnego interfejsu w taki sposób, byś w żadnym momencie nie miał kłopotów z jakimiś nazbyt skomplikowanymi elementami. Jeśli nie lubisz dowodzenia, możesz równie dobrze wziąć całą robotę na siebie.

Jednocześnie z trybem single powstaje także multiplayer. Nie wiadomo na razie, czy będzie się dało wcielić w Obcego, na pewno jednak twórcy bardzo starają się, by całą grę mogły przechodzić dwie osoby, bawiąc się przy tym jeszcze lepiej. Zastanawiające jest jednak to, co można będzie zrobić, gdy kolega zostanie odcięty od drużyny (co na pewno będzie się czasem przydarzać) albo będzie walczył sam na sam...

FPS, któremu bliżej będzie do klasycznych survival horrorów niż do np. Painkillera.

Bliskie spotkania trzeciego stopnia z paszczami Obcych mają być jednymi z najatrakcyjniejszych fragmentów zabawy. **Co jakiś czas wróg „zaprosi cię" na pojedynek na osobności**, co prawdopodobnie zostanie zobrazowane w formie minigierki polegającej na naciskaniu klawiszy w odpowiedniej kolejności. Nie musisz się jednak obawiać, że twórcy przerabiają Aliens na Dance Dance Revolution. Choć mechanika być może będzie podobna, to, co ukaże się na ekranie, raczej nie nada się jako materiał do oglądania dla młodszej siostry...

No, chyba że rzeczywiście masz młodszą siostrę i bardzo jej nie lubisz – wtedy posadzenie jej przed ekranem i puszczenie głośno dźwięku powinno sprawić, że czekać cię będą długie rozmowy z rodzicami o tym, czemu ich mniejsza latorośl moczy się od jakiegoś czasu po nocach. Grafika napędzana silnikiem Unreal Engine 3 i dźwięk robiony przez specjalistów od horrorów zapewnią wrażenia nawet lepsze niż przy telewizorze z klasycznymi „Obcymi". Szkoda tylko, że na skopanie odwłoków musimy czekać jeszcze ponad rok...

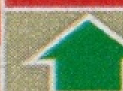
Aliens: Colonial Marines

Producent: Gearbox	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.sega.com/aliens/

Premiera: 2009

Gatunek: FPS


licencja filmów • nieustający nastrój zagrożenia • tryb co-op


najnowszy Brothers in Arms ma już wiele miesięcy spóźnienia – ile będziemy musieli czekać na Aliens?

Obcy ponownie zawitają na ekranach PeCetów – tym razem w soczystym horrorze FPS. Szkoda tylko, że jeszcze duży kawał drogi przed nimi...

Autor: Teut

DEMIGOD

Duch rycerza uwięziony w zamku walczy tu z aniołem, którego podstępny demon pozbawił skrzydeł. Ktoś powinien powiedzieć twórcom Supreme Commander, że pewnych substancji nie należy zażywać...

Ten półbóg najwyraźniej pali się do walki...

Najgorszy okres roku w branży gier to zawsze styczeń i luty, kiedy premier jest jak na lekarstwo i nie ma o czym pisać. A.D. 2008 różni się jednak od swoich poprzedników – tym razem wydawcy i deweloperzy wręcz zasypali nas zapowiedziami tytułów, które ukażą się w ciągu najbliższych kilkunastu miesięcy. Jedną z firm, która zechciała pochwalić się swoim nowym projektem, jest studio Gas Powered Games, czyli ta dowodzona przez Chrisa Taylora załoga, która ma na koncie m.in. Dungeon Siege i Supreme Commander.

Wreszcie moc silnika SupComa będzie można pokazać w pełnej krasie.

Demigod, gra nad którą chłopaki pracują obecnie, to w pewnym sensie połączenie obu wymienionych wyżej tytułów. **Jest wykorzystującą silniczek SupComa hybrydą strategii czasu rzeczywistego i erpega, umiejscowioną w niezwykłej krainie fantasy.** Jej fabuła rozpoczyna się od śmierci jednego z bogów, który tym samym zwalnia miejsce na panteonie. Chcą je zająć pomniejsi półbogowie (tak właśnie przetłumaczyć można słowo „demigod"), więc ruszają do boju, który ma wyłonić najpotężniejszego z nich.

Gas Powered Games stawia na rozgrywki sieciowe, więc najprawdopodobniej nie będzie w Demigod kampanii dla jednego gracza – zamiast niej otrzymasz możliwość wzięcia udziału w potyczkach z półbogami sterowanymi przez komputer (co należy traktować raczej jako trening) oraz w bataliach z żywymi przeciwnikami. Czy w singlu, czy w multi, rozegranie jednej mapy ma zajmować nie więcej niż 30 minut. Przed każdym starciem będziesz mógł wybrać swojego bohatera – będzie ich co najmniej ośmiu, a każdy ma charakteryzować się innymi atrybutami, umiejętnościami i wyglądem.

Na razie – dlaczego zawsze tak musi być?! – deweloper nie chce odkrywać wszystkich kart, więc **tylko odrobinę uchylił rąbka tajemnicy i pokazał zaledwie trzech Demigodów.** Pierwszy z nich, chyba najbardziej charakterystyczny, to Rook, duch rycerza uwięziony w gigantycznej cytadeli kroczącej na kamiennych nogach. W potężnych, puszczonych w ruch magią dłoniach wykonanych z żelaza, drewna i bloków skalnych Rook trzyma wielki młot, którym zgniata przeciwników. Kolejny półbóg to Torchbearer, który zgodnie z nazwą (po polsku to Niosący Pochodnię) potrafi korzystać z magii ognia i np. rozsyła wokół siebie płomienne okręgi lub sprawia, że z nieba lecą rozżarzone żagwie. Ostatni z przedstawionych nam nie-całkiem-boskich bohaterów to Regulus, wspomniany we wstępie anioł z odciętymi skrzydłami, uzbrojony w zabójczą kuszę imponujących rozmiarów.

Tańcowały dwa Michały. Na lodzie.

Rozgrywka ma przypominać to, co znamy z tradycyjnych RTS-ów – Demigodami kierować będziesz przy użyciu myszki, gryzoń przyda się również podczas zarządzania bazą, a także sterowania wojskami, które mogą towarzyszyć bohaterom. Zarówno armię, jak i siedzibę swojego półboga będziesz mógł „odpicować", korzystając z różnych proporców, herbów, magicznych ogni, które zdobędziesz, odnosząc sukcesy. To nie tylko czyste efekciarstwo – podczas zabawy w sieci gracze będą mogli od razu zorientować się, kto jest ich przeciwnikiem i jaki poziom reprezentuje.

Demigod na pewno będzie też grą, która dobrze wygląda. To nie tylko zasługa silnika znanego z Supreme Commandera, którego możliwości wreszcie będzie można pokazać w pełnej krasie (tzn. na zbliżeniach), ale i wyobraźni grafików. Ponieważ nie chcieli robić kolejnego „Tolkiena", wymyślili oryginalne uniwersum, w którym magia przeszła podobną ewolucję, jak w naszym świecie technologia – jest bardzo zaawansowana. Dzięki niej możliwe stało się np. stworzenie sięgającej nieba świątyni, z której ścian woda leje się kaskadami – a na szczycie rozgrywa się jeden z poziomów. Łał!

Demigod

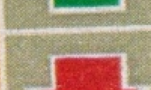
Producent: Gas Powered Games
Dystrybutor PL: Gas Powered Games

http://www.gaspoweredgames.com/demigod/

Premiera: jesień 2008

Gatunek: RTS/RPG


półbogowie – gigantyczni herosi • grafika • oryginalny świat fantasy


czy będzie w co grać w pojedynkę? • Gas Powered Games chce wydać grę samodzielnie – a co z Polską?

Czego się spodziewamy? Najlepszego. Demigod robiony jest przez studio Gas Powered Games, wygląda świetnie, na pewno będzie grywalny. Oby tylko producent znalazł wydawcę w Polsce.

Autor: Foch77

Big Ben będzie jednym z bohaterów pierwszej misji They – samouczka. Mało kto wie, że Duży Ben to tak naprawdę nazwa dzwonu wewnątrz wieży zegarowej.

They

O They już raz pisaliśmy, ale do tematu warto wrócić. Nagle oczekiwania względem tej gry bardzo, bardzo, ale to bardzo wzrosły...

Niezły kamuflaż, ale jednak nie do końca skuteczny...

Tak właśnie wygląda dusza na ramieniu. Potraktowana dosłownie.

Po kim jak po kim, ale po twórcach – tadaaam! – Wiedźmina nie możemy spodziewać się tytułu słabego. Jak już pewnie wiesz z newsów, CD Projekt niedawno uszczuplił swoją kasę, kupując Metropolis. To połączenie tuzów naszej branży (do ekipy marzeń brakuje jeszcze People Can Fly) zaowocuje współpracą, która może sprawić, że za nieco ponad rok **zobaczymy wyśmienitą grę akcji z fabułą przygotowaną przez prawdziwych specjalistów.**

Na początku nad They ślęczało samo Metropolis, później, gdy zakup został przyklepany (choć ogłoszono go dopiero niedawno), **w projekcie zaczęło maczać palce paru ludzi z ekipy CD Projekt Red.** O ile warstwę grywalnościowo-strzelankową pozostawią do rozbudowy pierwotnym twórcom, to najpewniej fabuła nie obędzie się bez ingerencji. W tej chwili już główne koncepcje gry zostały ustalone, cele wytyczone – i zaczyna się ostra praca.

Nawet teraz jednak można sobie z powodzeniem pograć w They. **Praktycznie gotowe są już jakieś 4 poziomy**, choć twórcy pokazują na razie jeden. Jego akcja dzieje się w opuszczonym i podupadłym Londynie. Fabuła przywodzi na myśl Hellgate: London – tyle że tu Ziemię zaatakowały nie istoty z piekła rodem, a tajemnicze roboty z kosmosu, sterowane przez siedzących im na ramionach (serio!) Obcych.

Inspiracją dla Metropolis były przede wszystkim znakomite FPS-y, takie jak Half-Life 2 czy F.E.A.R. Podobieństwa do tego ostatniego uwidaczniają się zwłaszcza podczas tajemniczych scenek przerywnikowych. Tak naprawdę bowiem **nie wiesz, co się wokół dzieje – czy jesteś, jak sądzisz, jednym z niewielu ludzi ocalałych z katastrofy?** Jeśli tak, to kim jest mały chłopiec, który pojawia ci się w snach? A może to nie sny? Na te pytania jednak pewnie nie poznamy odpowiedzi aż do premiery.

Ważniejsza od fabuły będzie rozgrywka – w zamierzeniu szybka, efektowna i nienastręczająca problemów nawet tym, którzy przygodę z shooterami dopiero rozpoczynają. **W They nie będzie żadnych apteczek ani nawet amunicji!** Zdrowie regeneruje się automatycznie po kilku sekundach „odsapnięcia", a broń (o której więcej w kolejnym akapicie) zasilana jest energią elektryczną, którą można pozyskiwać albo z gniazdek, albo z ciał pokonanych robotów.

Eksterminowanie wrogów odbywać się będzie za pomocą... No właśnie – niby podstawowa broń jest jedna, ale dzięki liczbie możliwych do dołożenia modułów **różnorodność jest wyższa niż w jakimkolwiek innym wydanym do tej pory FPS-ie.** Na przykład: do podstawy dokładasz długą lufę, lunetę i specjalny magazynek – i masz szybkostrzelną snajperkę. Albo idziesz w drugą stronę, wsadzając wyrzutnię rakiet wzbogaconą o moduł dodający pociski rozpryskowe oraz mrożenie – teraz wystarczy strzelić do pomieszczenia wypełnionego wrogami, a po chwili będziesz mógł zobaczyć ładne muzeum rzeźb z lodu. Właśnie taka zabawa ma dawać największą frajdę w grze.

Inspiracją były przede wszystkim znakomite FPS-y, takie jak Half-Life 2 czy F.E.A.R.

Dużo radości dostarczy też bez wątpienia warstwa audiowizualna. Za muzykę odpowiada znany z większości polskich gier Adam „Scorpik" Skorupa, a grafikę wyświetla autorski silnik Metropolis. Radzi sobie bardzo dobrze – modele są efektowne i szczegółowe, a **liczba wykorzystanych shaderów jest wyższa niż chyba we wszystkich FPS-ach z 2007 roku razem wziętych.**

Pracy przed studiem jeszcze dużo, a CD Projekt obiecuje, że będzie je wspierał tak finansami, jak i „know-howem" Reda. Dobrze to wróży polskiej branży gier – zaczynamy się wreszcie i pod tym względem zbliżać do zachodu Europy.

W They użyto więcej shaderów niż w Crysisie. Efekt jest bardzo ciekawy...

Słoneczko późno dzisiaj wstało i w takim bardzo złym humorze...

They

Producent: Metropolis
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.metropolis-software.com/

Premiera: 2009

Gatunek: FPS


system tworzenia broni • świetna oprawa • za fabułę odpowiadają m.in. goście od Wiedźmina!


to pierwszy tak duży projekt Metropolis – oby nie powinęła im się noga

Z połączenia dwóch z trzech najlepszych polskich firm deweloperskich nie może wyniknąć nic słabego. Tym bardziej że do premiery jest jeszcze bardzo wiele czasu.

Autor: Teut

Łacińska nazwa bylicy, „artemisia", pochodzi od starożytnej władczyni, Artemizji II, która zbudowała mauzoleum w Halikarnasie, jeden z siedmiu cudów świata.



FAR CRY 2

Przykro mi, dostałeś kulkę. Trafienie na szczęście nie zabiło cię od razu, ale pocisk utknął w udzie i jeśli go nie wyciągniesz, umrzesz. Co robić – trzeba rozszerzyć ranę, włożyć do jej wnętrza nóż i wyciągnąć nabój... Ała!

Jeśli jesteś graczem i zaliczyłeś w swoim życiu więcej niż jednego FPS-a, wiesz, jakie to uczucie, gdy ktoś strzela do ciebie z broni palnej, a energia spada ci do zera. Zwykle jednak wystarczy znaleźć apteczkę lub – w nowszych grach, wydanych po Halo i Call of Duty 2 – odczekać chwilę w spokojnym miejscu, by pasek zdrowia znów osiągnął maksimum. W Far Cry 2 to za mało. Tu kulkę, która po celnym strzale przeciwnika została w ramieniu, łydce czy innej części ciała głównego bohatera, trzeba usunąć – inaczej rana i zakażenie wyssą z ciebie całą życiową energię. I będziesz trup. Cholerny realizm... **Niestety – choć może na szczęście? – realizmu będzie w Far Cry 2 dużo.**



Czy to samochód Batmana – skoro lata?



W Far Cry 2 broń może się zaciąć lub zepsuć, a wtedy musisz szybko rozejrzeć się za nową pukawką, bo inaczej skończysz marnie.

Gra powstaje w kanadyjskim studiu firmy Ubisoft, która przejęła prawa do tytułu po tym, jak Crytek, twórcy pierwszego Far Cry, zdecydowali się przenieść do Electronic Arts swoją kolejną produkcję. No wiesz, tę znaną jako Crysis lub Pożeracz Graficznych Kart. Ponieważ sequel robią nowi dla serii ludzie, chcą pokazać, że oni też nie wagarowali na zajęciach z programowania, że wiedzą, jak robić dobre FPS-y, oraz że ich dzieło to samodzielna, pełnowymiarowa gra, a nie siódma woda po kisielu. Czyli oryginale. Dlatego też autorzy dwójki podkreślają wszelkie różnice, jakie dzielą oba „Far Kraje" – a podstawową z nich jest właśnie realizm.

Akcja jedynki toczyła się na wymyślonej tropikalnej wyspie, na której zawsze panowała piękna pogoda – sequel osadzony jest w równie nieprawdziwym, ale wyraźnie inspirowanym istniejącymi lokacjami afrykańskim państewku.

W oryginale przeciwnikami bohatera były między innymi mutanty o niezwykłych zdolnościach, w kontynuacji wszyscy wrogowie to faceci z krwi i kości. Ich najbardziej wyjątkowym talentem jest umiejętność wywołania krwotoku z nosa z odległości dwóch kilometrów. Do sztuczki tej wykorzystują pocisk kalibru 7,62 mm...

Fabuła Far Cry 2 wygląda następująco: w jednym z niewielkich afrykańskich państewek dochodzi do zbrojnej rebelii przeciwko urzędującemu tyranowi. Powstańcy przejmują panowanie nad krajem, ale od razu dzielą się na dwie frakcje, a każda z nich chce zagarnąć dla siebie większą część władzy po poprzednim Wielkim Bonzo. Dochodzi do wojny domowej, na której krocie zarabia handlarz bronią. Sytuacja komplikuje się dodatkowo, gdy w okolicy wybucha epidemia wyjątkowo groźnej odmiany malarii. Jeśli do tej pory czytałeś mało uważnie, nadszedł czas, abyś powtórzył ostatnie dwa zdania. Oba bowiem dotyczą ciebie: handlarz broni to twój cel, a epidemia malarii to coś, co... dopadło także ciebie.

Jeśli chcesz liczyć na powodzenie w swojej głównej misji, musisz najpierw poradzić sobie z chorobą. Dlatego też **pierwsze zadania, które przyjdzie ci wykonać w świecie Far Cry 2, będą miały na celu zdobycie kolejnych dawek leku na malarię**, który nosi nazwę artemizynina i jest wytwarzany z bylicy rocznej, rośliny dość popularnej w okolicy. Co ciekawe,

Silnik z Afryki

Oprawa graficzna to dla twórców Far Cry 2 rzecz bardzo ważna – to oczywiste, kiedy zarówno jedynka, jak i jej tzw. „duchowy spadkobierca" (czyli Crysis) to produkcje, które zasłynęły za sprawą wykorzystanych w nich technologii generowania obrazu. **Dwójkę będzie napędzał stworzony od podstaw przez Ubisoft Montreal silnik Dunia** (w suahili oznacza to „świat"), który w przyszłości ma być też używany w innych grach firmy. Poza obsługą wszystkich bajeranckich efektów z DX 9 i DX 10 engine ten posiada również: bardzo zaawansowany model zniszczeń, system wiarygodnego symulowania warunków pogodowych i zmian pór dnia oraz – to unikat – procedury, które odpowiadają za realistyczne rozprzestrzenianie się ognia w zależności od kierunku wiatru i rodzaju palących się obiektów. Efekt ich działania widać na screenach towarzyszących tej ramce.

Minister zdrowia ostrzega: nie przesadzaj z grillowaniem.

Kurka, zebra, znowu się spóźniłaś!

Jestem ten, co się kulom nie kłaniał.

im więcej tabletek znajdziesz i zażyjesz, tym większy będzie twój pasek zdrowia! Problem w tym, że do produkcji antidotum potrzebna jest zaawansowana aparatura laboratoryjna, a wszystkie miejsca, w których się ona znajduje, zostały przejęte przez zwalczające się frakcje lokalnych bojówek.

Jak rozwiązać ten problem? Można to zrobić na kilka sposobów – jedną z cech Far Cry 2 ma być swoboda rozgrywki. Polegać będzie ona nie tylko na możliwości podróżowania po świecie gry bez ograniczeń i wybierania dowolnych misji do wykonania, ale też na tym, że dla każdej kłopotliwej sytuacji będzie można znaleźć wiele rozwiązań. Czyli na przykład wpaść do bazy wroga i wystrzelać wszystkich z zimną krwią, a potem przejąć zmagazynowane na miejscu zapasy leku. Albo dogadać się z rebeliantami, podłożyć bombę w parku maszynowym obozowiska konkurencyjnej grupki i w ramach zapłaty zażyczyć sobie artemizyniny. Lub zakraść się po cichu do polowego laboratorium i – korzystając z nieuwagi strażników – zwinąć kilka kapsułek leku.

Bojówkarzy wykiwać można też w inny sposób: wsiadając do poobijanej ciężarówki, rozpędzając ją do maksymalnej prędkości i wyskakując z niej chwilę przed tym, jak uderzy w płot otaczający obóz. To sprawi oczywiście, że wszyscy pobiegną na miejsce wypadku, a wtedy droga do magazynu leków stanie otworem. Po zdobyciu cennych tabletek możesz ponownie skorzystać z pojazdu, np. wykradając zaparkowaną niedaleko terenówkę. **W Far Cry 2 dostępnych będzie kilkanaście różnych środków transportu**, poczynając od paru rodzajów samochodów, a kończąc na paralotni.

Jeśli nie wyciągniesz pocisku z ciała, zakażenie wyssie z ciebie całą energię. I będziesz trup. Cholerny realizm...

Musisz wiedzieć, że jeśli zdecydujesz się na frontalny atak, będziesz mógł liczyć na pomocną dłoń. **Pojawi się tu około tuzina postaci niezależnych, które zechcą pomóc ci w polowaniu na handlarza broni.** Mają być one kierowane przez AI, ale twórcy obiecują, że dzięki zaawansowanym algorytmom sztucznej inteligencji ich zachowania będą tak wiarygodne, iż po jakimś czasie poczujesz się, jakby pomagał ci prawdziwy człowiek. Coś w tym jest: komputerowi kumple potrafią np. wynieść rannego i umierającego bohatera ze strefy ognia – i wcale nie trzeba ich o to specjalnie prosić. Niestety, jeśli ty okażesz się słabym towarzyszem broni i twój kompan zginie, będzie to oznaczało jego całkowite zniknięcie ze świata gry. A wtedy wskrzesić go może tylko rozpoczęcie całej zabawy od początku...

Działania gracza wpływają na wirtualną rzeczywistość także w inny sposób – **wykonane misje i kolejne zabójstwa zwiększają jego „sławę".** Ponieważ Far Cry 2 to produkcja brutalna i „mocna", w pewnym momencie dochodzi do sytuacji, w której bohater staje się prawdziwym postrachem okolicy. Tak wielkim, że traci wsparcie organizacji charytatywnej, w której obozowiskach wcześniej otrzymywał schronienie i ratunkowe dawki artemizyniny w kryzysowych sytuacjach. W efekcie to legalne źródło lekarstwa zostaje odcięte, więc swoją misję będziesz musiał dokończyć jako okrutny najemnik, który budzi przerażenie nie tylko przebiegłością w walce, ale także... objawami niedoleczonej malarii, czyli wymiotami, napadami gorączki czy nagłymi dreszczami (co pewnie wpływa na celność strzałów). Można się było tego spodziewać: **po BioShocku wielu programistów będzie nam teraz opowiadać o „potworze tkwiącym w człowieku".** Trudno, byleby amunicji było pod dostatkiem.

Far Cry 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft Montreal	Cenega

http://farcry.ubi.com/

Premiera: III kwartał 2008

Gatunek: FPS

(+) oprawa graficzna • realizm • za niewielkie pieniądze oferuje safari w Afryce

(–) sama gra i jej engine powstają równolegle – to może być zaletą, ale i wadą • fani mutantów z jedynki mogą być zawiedzeni

Miłośnicy oryginału są raczej sercem ze studiem Crytek, dlatego Ubisoft może mieć kłopoty z przekonaniem ich, że Far Cry 2 to dobra gra. Być może dlatego jest tak inna?

Autor: Foch77

Elektronicy chcą chyba doprowadzić do sytuacji, w której największą konkurencją dla ich tytułów będą... ich inne tytuły.

TIBERIUM™

POWRÓT Z PRZESZŁOŚCI

C&C: Renegade

Choć mało kto już o nim pamięta, C&C: Renegade z 2002 roku był pierwszym (i to nawet udanym) FPS-em w świecie zasilanym tyberium. W tej grze jednak wszystko robiłeś sam – jako jednoosobowa armia zwalczałeś Bractwo Nod tak pieszo, jak i za pomocą pojazdów. W sumie nie obrazilibyśmy się za sequel...



Choć wśród taktycznych shooterów od lat prym wiedzie seria Battlefield ze związanego z Electronic Arts studia DICE, największy wydawca gier na świecie postanowił zainwestować jeszcze w inną produkcję z tego gatunku. Aby dodatkowo powiększyć jej szanse, akcję osadził w znanym i popularnym świecie Command & Conquer. **Niedługo więc wojnę o złoża tyberium będzie można obserwować naprawdę z bliska.**

W przeciwieństwie do Battlefieldów, gra EALA nastawiona będzie raczej na tryb single (choć oczywiście multiplayera nie zabraknie). Bardziej przypomina pod tym względem coś w rodzaju skrzyżowania BF2 z Brothers in Arms, wzbogaconego w dodatku o wiele świeżych pomysłów i rozwiązań, których dotychczas jeszcze nigdzie nie spotkałeś.

Fabuła Tiberium rzuci cię na Ziemię zaraz po wydarzeniach z trzeciej części kultowego RTS-a. Scrinowie zostali odparci, ale pozostawili po sobie jedną – zdawało się – opuszczoną wieżę, z którą nic nie dało się zrobić. Przez kilkanaście lat obserwowały ją wyznaczone przez GDI elitarne oddziały RAID (Rapid Assault and Intercept Deployment), w których ty, jako Ricardo Vega, pełnisz rolę dowódcy. Co było do przewidzenia, pokój nie trwał długo...

Skrzyżowanie BF2 z Brothers in Arms, z dodanymi paroma świeżymi pomysłami.

W przeciwieństwie do większości taktycznych shooterów, misje w Tiberium rozpoczynać będziesz w pojedynkę. Zostaniesz zrzucony na wrogi teren, by rozpoznać sytuację i w dalszej części pokierować całą akcją. **By jednak wezwać jakiekolwiek posiłki, musisz wcześniej przejąć kontrolę nad złożami tyberium**, które jest tu głównym źródłem zasilania wszystkiego. W zależności od tego, ile ich pozyskasz, tyle jednostek wsparcia będziesz mógł sprowadzić. Tak czy inaczej, maksymalna liczba oddziałów to cztery. Co ciekawe, wzywać i wydawać im rozkazy możesz nie tylko z widoku FPP, ale również za pomocą mapy sztabowej. Ta ostatnia opcja przyda się wtedy, gdy twoi ludzie będą poza zasięgiem wzroku.

Zróżnicowanie jest w pełni wystarczające. Masz do wyboru dwa typy piechoty: jedna radzi sobie dobrze z celami naziemnymi, druga – z powietrznymi. Możesz także wezwać potężnie uzbrojone jednostki Titan oraz siły lotnicze. Wszystkie mają oczywiście swoje wady i zalety, nie ma neutralnej konfiguracji, skutecznej w walce z każdym rodzajem wrogich oddziałów. Na szczęście nie jesteś zmuszony przypisać konkretnego wsparcia do jakiejś misji. **Nawet jeśli posiłki zostaną zniszczone, nic wielkiego się nie dzieje**, gdyż w każdym momencie możesz sprowadzić nowe, bardziej nadające się do danej sytuacji. Oczywiście pod warunkiem, że wciąż kontrolujesz wydobycie tyberium.

Takie założenia mają sprawić, byś w żadnym momencie nie pozostał bezbronny i nie musiał zaczynać misji od początku. **Rozgrywka ma być płynna i satysfakcjonująca, więc nie może być mowy o jakichś większych przestojach.** Nawet więc bez wsparcia radzić sobie będziesz całkiem sprawnie. Twój kombinezon posiada zdolność autoregeneracji, wyposażony jesteś także w parę bardzo przydatnych w walce gadżetów. Dzięki czemuś w rodzaju jetpacka jesteś w stanie wskakiwać na niedostępne dla innych plat-





Bardzo mądrze tak wstawać do przeładowania broni, scrinowie się ucieszą.



Te niebieskie kropki były fajne na dyskotece, ale w boju się nie sprawdzają...

Na tyberium trzeba uważać. Ten obok przedawkował i sam widzisz, co mu się stało...

Pssst! Gdy mamusia jest zła, lepiej nie wchodzić jej w drogę...

Zanim stworzymy własny scrinband, musimy przećwiczyć nową choreografię.

formy, przez co ukryci przeciwnicy nagle stają się idealnie widoczni. A wykorzystując możliwość postawienia przed sobą tarczy, sam możesz się skutecznie schować.

Ważniejsze niż elementy defensywne są jednak narzędzia uprzykrzające życie wrogom. Broń, bo o niej oczywiście mowa, będzie... tylko jedna – za to występująca w czterech postaciach. Za pomocą wymiennych modułów (to ostatnio modne rozwiązanie, patrz: zapowiedź They na stronie 20) z GD10 uczynisz cztery różne pukawki: karabin, snajperkę, wyrzutnię rakiet czy granatów. Ten ostatni tryb jest zresztą szczególnie ciekawy dzięki możliwości magnetycznego sterowania pociskiem. Wystarczy przytrzymać strzał, by jednym ruchem zaskoczyć przeciwnika czającego się za zasłoną.

Robcie co chcecie, Zygmunta nie tak łatwo wykurzyć z tojtoja...

Tiberium będzie korzystać ze znacznie usprawnionego silnika Unreal Engine 3. Jak wiadomo, idealnie radzi on sobie z małymi lokacjami, ale dzięki zabiegom programistów z EALA **w grze pojawią się także przestrzenie naprawdę ogromne, pokazujące skalę wielkiej wojny.** Fani serii Command & Conquer docenią także na pewno wiele smaczków zrozumiałych tylko dla nich – wreszcie będą mogli zobaczyć z bardzo bliska jednostki, którymi dotychczas dowodzili.

Na koniec warto też wspomnieć o muzyce, która ma szansę zrewolucjonizować to, co słyszymy w grach. System, na którym działa, jest autorskim dziełem Electronic Arts. Nazywa się on Adaptive Surround eXperience (ASX) i polega mniej więcej na tym, że **każdy fragment ścieżki dźwiękowej nagrany jest w kilku wersjach – mniej i bardziej dynamicznych.** W efekcie, jeśli podczas zabawy zmieni się nagle sytuacja na ekranie, nie będzie to oznaczało natychmiastowego przełączenia na utwór bardziej wartki – przejście będzie płynne, bez zmiany motywu wiodącego.

W sumie zapowiada nam się naprawdę gorący tytuł, jednak EA nie jest firmą, która strzelałaby sobie w stopę, tworząc niepotrzebną konkurencję dla Battlefielda. Zdążymy się jeszcze nagrać w jego kolejne części do pojawienia się Tiberium. Data premiery zapowiedziana jest na razie wstępnie na „koniec tego lub początek następnego roku", choć twórcy w nieoficjalnych rozmowach rzucają znane i bardzo nielubiane przez graczy hasło: „when it's done".

Autor: Che

Tiberium

Producent: Electronic Arts LA	**Dystrybutor PL:** EA Polska
http://www.tiberium.com/	
Premiera: koniec 2008	
Gatunek: taktyczny FPS	
	znany i lubiany świat • dowodzenie na większą skalę • brak nadmiernej komplikacji rozgrywki
	jeszcze dużo tyberium zostanie wydobyte, zanim gra trafi na rynek

Pierwsza od lat próba przeniesienia świata C&C do FPS-a powinna się udać. Nie wiadomo tylko, ile jeszcze będziemy musieli czekać na efekty prac EALA.

beta test

Zawsze uważałem, że ewolucja nie zna się na rzeczy, a dwie nogi i jedna głowa to wcale nie są najbardziej optymalne proporcje. Pani Naturo, czas na poprawki!

SPORE



Grałem w Spore przez nieco ponad godzinę i ośmielę się stwierdzić, że... jest on już praktycznie gotowy. Wszystko działa jak należy, nie ma nawet kłopotów z przełączaniem się w trakcie zabawy między aplikacjami. Co więcej – **nowy tytuł Maxis hulał płynnie na laptopie.** Czemu więc trzeba czekać na premierę jeszcze kilka miesięcy? To pytanie przede wszystkim do marketingowców Electronic Arts. Tak czy inaczej, decyzja zapadła, więc **na stworzenie i wyewoluowanie własnej istotki przyjdzie ci jeszcze poczekać.** Czy warto?

Spore to symulator ewolucji, dzięki któremu masz okazję współuczestniczyć w tym procesie od momentu, gdy na planetę spada grad meteorytów, aż po czas, kiedy rozwinięta cywilizacja kolonizuje kosmos. **Rozmach jest tu większy niż w słynnej grze Sida Meiera, choć o skomplikowanie nie trzeba się obawiać.** Nowy tytuł Maxis to gra dla całej rodziny, zebranej przy ekranie i śmiejącej się z właśnie utworzonych, przezabawnych zwierzaków.

Pierwszą fazą zabawy jest Komórka. **Zaczynasz jako jakiś pantofelek albo inne diabli-wiedzą-co, a twoim zadaniem jest pływanie w morzu i „wchłanianie" kuleczek DNA.** Nie jesteś osamotniony – wokół porusza się cała masa innych organizmów. Przed tymi większymi musisz uciekać, te mniejsze możesz – i jest to wręcz bardzo wskazane – zjadać. W sumie cała faza wzrostu od komórki do gotowości wyjścia na ląd trwa kilkanaście minut.

Kolejnym etapem jest Organizm. Zaczyna się on w momencie, gdy twój stworek opuszcza wodę. Pierwsze, co musisz zrobić, to przystosować go do życia. O ile bowiem na wcześniejszym etapie również da się „ewoluować" kreaturę, to istnieją tu (nomen omen) spore ograniczenia. W oceanie możesz jej dołożyć wiele fajnych gadżetów (przyspieszenie, większe szczypce, porażanie prądem itp.), ale wszystko i tak musi się trzymać podłużnego szkieletu. **Wcielanie w życie idei Darwina na dobre zaczyna się dopiero na lądzie.**

Edytor to najciekawsze i najzabawniejsze miejsce w całej grze. To w nim zadecydujesz o tym, jak będzie wyglądała populacja twoich stworków. Spośród ogromnego katalogu nóg, rąk, oczu itp. wybierasz te, które ci najbardziej odpowiadają (idę o zakład, że będą to najbardziej absurdalne konfiguracje) i doklejasz je do kręgosłupa – i to w zupełnie dowolnych miejscach. Zrobienie kreatury przypominającej pająka ze skrzydłami i pięcioma parami oczu wystających z odwłoka to zadanie dosłownie na dwie-trzy minuty.

Nie możesz jednak bawić się w stwórcę bez żadnych limitów. Podstawowe ograniczenie to waluta, za którą można dokupować kolejne części. **Gra została tak skonstruowana, żeby nikt nie był w stanie zrobić stworka z wszystkim, co tylko oferuje Spore.** Jednocześnie dzięki wielkiej liczbie elementów, możliwości ich modyfikowania (wydłużanie, pogrubianie itp.) oraz malowania praktycznie każda zaprojektowana istotka będzie jedyna i niepowtarzalna. To o tyle ważne, że...

Autorzy sami swoją grę określają mianem „massively single player". **Choć nie przewidują dodania trybu multi, prawdopodobnie do uruchomienia gry niezbędne będzie połączenie z Internetem.** Z dwóch powodów: po pierwsze, jest to zabezpieczenie antypirackie (choć – nie oszukujmy się – możliwe do złamania). Po drugie: Spore bazuje przede wszystkim na tym, co będzie zrobione przez społeczność graczy. Każda stworzona istota czy konstrukcja będzie od razu lądowała na głównym serwerze, z którego inni będą mogli ją pobrać.

Z tego względu po zrobieniu czegokolwiek warto to starannie opisać według słów kluczowych, tak by ktoś, kto szuka małego, szybkiego ślimaka podskakującego na jednej nodze, znalazł go w mgnieniu oka. To, co zostało przygotowane przez samych testerów, jest już powalające. **Gdy za zabawę wezmą się tysiące graczy z całego świata, można się spodziewać, że w Spore odwzorowane zostanie zupełnie wszystko.**

Wróćmy jednak do faz rozgrywki. W Organizmie, poza najbardziej widocznym zmienianiem stworka, wchodzisz w interakcje z innymi, trochę tak jak w Sim-





Will Wright, twórca m.in. SimCity i The Sims, od dawna tylko firmuje swoim nazwiskiem Spore'a. W pracy koncentruje się teraz nad swoim nowym dziełem – The Sims 3...



Sporedytowanie

AKCJA

Proces tworzenia stworków w Spore jest trywialnie prosty, a efekty – często bardzo zaskakujące...



1 *Bierzesz coś w rodzaju korpusu indyka...*



2 *...doczepiasz do niego głowę mrówkojada z rogami małego jelonka, na plecy dajesz zupełnie niepotrzebne skrzydła nietoperza...*



3 *...i wreszcie malujesz go jak jakąś żabę. I to ma być późniejszy zdobywca wszechświata?!*

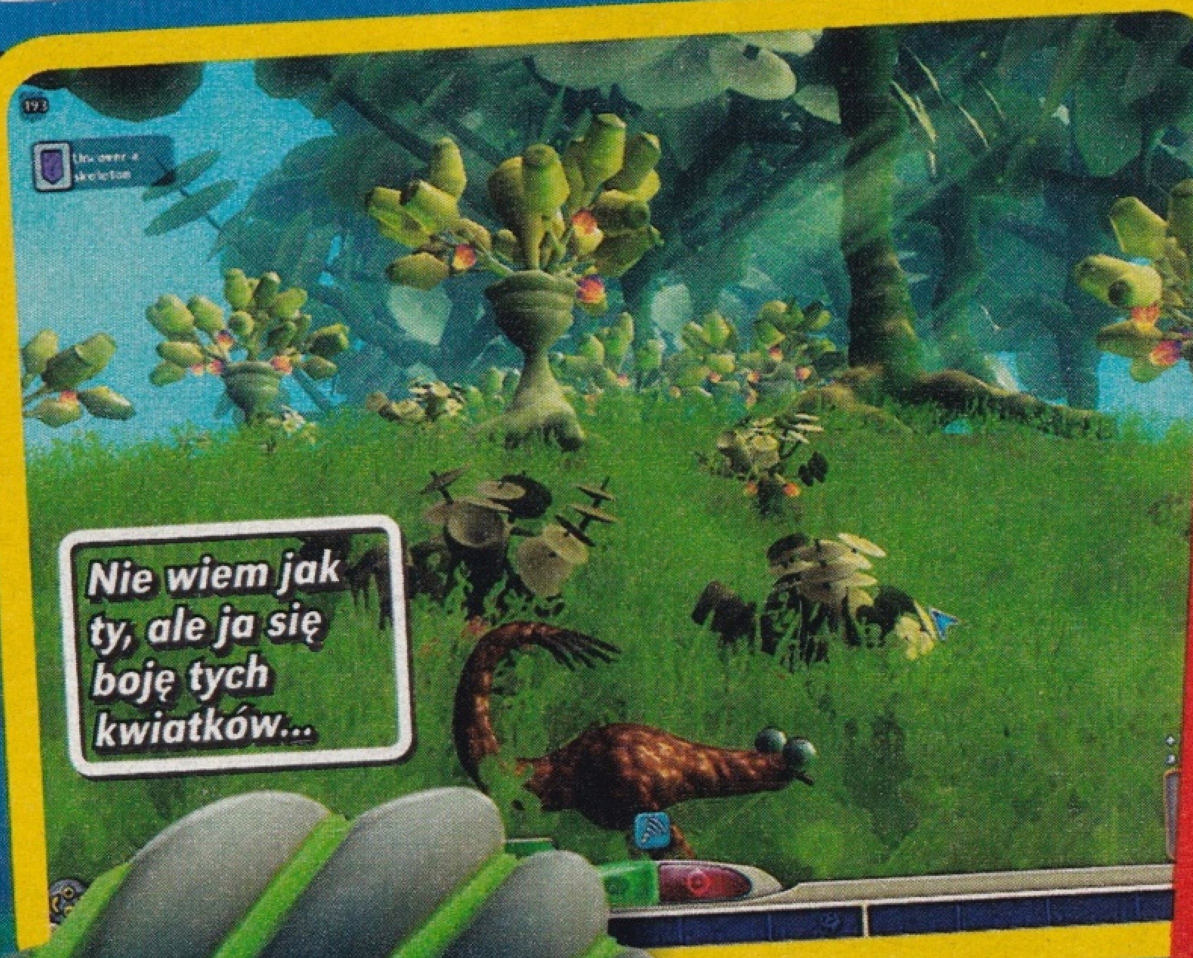
sach, gromadząc potrzebne punkty DNA. Na tym etapie decydujesz dopiero, czy chcesz być roślinożercą czy mięsożercą. W tym pierwszym przypadku możesz być ciepłym, miłym, sympatycznym, kochanym zwierzątkiem. Zabawniej będzie jednak prowadzić drapieżnika, który takie urokliwe istotki będzie pałaszował.

Można powiedzieć, że prawdziwa **zabawa zaczyna się dopiero na dalszych etapach. Kolejnym jest Plemię – tu już obejmujesz kontrolę nad grupą stworków.** Twoim celem jest rozmnożenie ich i pokierowanie tak, by albo zaprzyjaźniły się z innymi szczepami, albo je wchłonęły. Na tym poziomie kończy się już ewolucja organizmów, zaczyna za to dobieranie dodatkowych elementów: ubrań, zbroi, ozdób itp. Ale i tak stanowi to tylko preludium do wybudowania własnego miasta, które z kolei staje się początkiem... Cywilizacji.

To kolejne wyzwanie stawiane przez grę, tym razem wymagające przede wszystkim umiejętności strategicznych. **Spore zamienia się w niemal klasycznego RTS-a, w którym głównym celem jest przejęcie kontroli nad całą planetą.** Najskuteczniej można tego dokonać poprzez podboje, choć istnieją także inne drogi. Pacyfiści ucieszą się np. z możliwości zdominowania świata za pomocą religii. Też fajnie, choć mnie najbardziej wciągnęła ostatnia faza rozgrywki, czyli zdobywanie kosmosu. **Gdy już dysponować będziesz odpowiednią techniką, możesz wysłać swoje statki, by splądrować inne planety.** Przewozisz rośliny, stworki, dzięki czemu powstają nowe kolonie. Nieraz też natrafisz na formy życia...

To gra dla całej rodziny, zebranej przy ekranie i śmiejącej się z właśnie utworzonych zwierzaków.

Jednak dość tego gadulstwa, bo w końcu wyjdzie z tego nie zapowiedź, a recenzja. Kończąc tę pieśń pochwalną, warto dorzucić małą wątpliwość. Jedyne, co mnie trochę zaniepokoiło, to to, że Spore'a można będzie ukończyć w stosunkowo niedługim czasie. Ale możliwość tworzenia niemal nieskończonej liczby dziwacznych kreatur powinna zrekompensować wszystkie braki.





Spore

Producent:	Dystrybutor PL:
Maxis	EA Polska

http://www.spore.com/

Premiera: wrzesień 2008

Gatunek: symulator ewolucji



trójpalczasta łapa z ciasta na twoim ekranie! • i w dodatku całkiem fajnie się porusza • bezstresowa rozrywka dla całej rodziny



ale... czy zabawy starczy na długo?

Zapowiadana od dawna gra jest już wreszcie gotowa – i bardzo stabilnie działa. Pytanie, dlaczego musimy na nią czekać jeszcze parę miesięcy?

Autor: Che

Wierzymy, że wypali.

Luke i Ruby inspirowani są postaciami Bonnie Parker i Clyde'a Barrowa, parą autentycznych złodziei rozsławionych klasycznym filmem Arthura Penna z 1967 roku.



Filmowcy twierdzą, że nic tak nie elektryzuje widza jak piękna kobieta na ekranie. Szczególnie jeśli trzyma w dłoni naładowany, gotowy do użycia rewolwer...

FAITH AND A .45

Przeminęło z wiatrem?

Dziewczyno, to nieprzyzwoite!

Taką właśnie kobietę – piękną i niebezpieczną – zobaczysz w grze akcji Faith and a .45 szwedzkiego studia Deadline Games, znanego dotąd PeCetowcom z odjechanej, rock'n'rollowej strzelaniny Total Overdose. Mam jeszcze lepsze wieści: owa panna jest na zabój zakochana. W tobie...

Bohaterami Faith and a. 45 jest para awanturników – przystojniak Luke i urodziwa Ruby – która razem przemierza amerykańskie bezdroża podczas wielkiego kryzysu, a więc w pierwszej połowie lat 30. XX wieku. Nieco przypadkiem zostają oni wciągnięci w intrygę, której centralną postacią jest John Mammon, potentat naftowy, który – korzystając z niskich cen gruntu – chce... wykupić na własność całą Amerykę. Początkowo Luke i Ruby chcą tylko wydostać z niewoli uwięzionego przez Mammona przyjaciela, kiedy jednak odkrywają jego plan, postanawiają go powstrzymać. W ten sposób ze złodziejaszków stają się prawdziwymi bohaterami...

Twórcy chcą maksymalnie wykorzystać fakt, że ich produkcja ma dwie postacie pierwszoplanowe. Przez cały czas Luke i Ruby obecni są na ekranie, a większość strzelanin z najemnikami Mammona staje się łatwiejsza, gdy dwójka ta współpracuje ze sobą. Dlatego też grę Szwedów będzie można przejść w trybie co-op, a podczas zabawy w pojedynkę uroczą Ruby będą kierować zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji. Programiści poświęcają im dużo czasu, bowiem AI musi poznać kilka zagrywek spotykanych tylko w Faith and a .45. Dla przykładu, dwójka bohaterów może przerzucać między sobą broń lub wykonywać specjalne „akcje zespołowe". Jedną z nich widać nawet w pierwszym trailerze: Luke podrzuca wysoko kanister z benzyną, a Ruby strzela w lecący zbiornik, gdy znajduje się on bezpośrednio nad głowami przeciwników.

Po pokonaniu przeciwników Ruby podejdzie do Luke'a i da mu buziaka. W Gears of War tego nie ma. Może i dobrze...

Większa część gry będzie polegała na strzelaninach, wykorzystywaniu osłon terenowych i współpracy obu postaci, pojawią się w niej jednak sekwencje nieco inne: walki z bossami. **Twórcom zależy na tym, by Faith and a .45 miało klimat jak najbardziej filmowy, ale jednocześnie realistyczny**, w związku z czym nie należy spodziewać się bossów o nadludzkich umiejętnościach. Jako przykład tego typu fragmentów twórcy podają np. walkę z wrogami zamkniętymi w czołgu. Będą tu także poziomy, w których dwójka bohaterów jedzie samochodem (lub przemieszcza się innym środkiem lokomocji), równocześnie ostrzeliwując pościg lub uciekających przeciwników.

Filmowy charakter gry ma podkreślać oprawa graficzna, korzystająca z ujęć i efektów znanych ze współczesnych (choć nie tylko) filmów akcji. Opisane wcześniej zagrywki zespołowe będą przedstawione w postaci spowolnionych, efekciarskich animacji. Inne szczególnie udane działania mają być również nagradzane w podobny sposób, np. kamerą podążającą za pociskiem, kiedy uda się trafić headshota ze snajperki. Ważną częścią fabuły mają być stosunki między parą bohaterów, dlatego możemy spodziewać się wielu rzeczy, których w innych grach trudno oczekiwać – np. po pokonaniu większej grupy przeciwników Ruby podejdzie do Luke'a i da mu soczystego buziaka. W Gears of War tego nie ma. Może i dobrze...

Problem z Faith and a. 45 polega na tym, że gra znajduje się na dość wczesnym etapie prac i choć Szwedzi całkiem nieźle ją sobie wymyślili, dopuszczają możliwość zmiany wielu elementów rozgrywki na życzenie potencjalnego wydawcy, którego... na razie nie ma. Od jego decyzji ma też zależeć, czy gra ukaże się na PeCety i kiedy w ogóle się to stanie. Dobrze, że ekipa Deadline Games pracuje tak, by premiera na wszystkie platformy mogła odbyć się jednocześnie. Plan na tę chwilę: końcówka 2009 roku.

Łukasz i Ruda – wielka miłość z pistoletem.



No, brachu, dałeś popalić...

Faith and a .45

Producent:	Dystrybutor PL:
Deadline Games	brak

http://www.deadlinegames.com/

Premiera: III kwartał 2009

Gatunek: akcja

 fajne postacie • akcje zespołowe • oprawa graficzna

 nie ma jeszcze wydawcy • premiera przewidziana jest na 2009 rok – a może nawet 2010... • niepewny los wersji PC

Twórcy Total Overdose postanowili spoważnieć. I dobrze, bo Faith and a .45 zapowiada się bardzo ciekawie. Szkoda, że gra jest na takim etapie, iż do premiery wiele się może zmienić.

Autor: Foch77

Dzień po GDC w Moscone Convention Center odbywał się zjazd fanów komiksu, WonderCon. Było śmiesznie...



Game Developers Conference 08

Game Developers Conference, impreza wciąż mniej znana niż E3 czy lipskie Games Convention, z roku na rok zyskuje na popularności i znaczeniu. To przecież tu spotykają się najlepsi i najważniejsi projektanci gier.

Czym jest GDC? Według nazwy, konferencją twórców gier. I rzeczywiście to stanowi główną część spotkania. Deweloperzy – zarówno legendy, jak Peter Molyneux czy Ken Levine (ten od BioShocka), jak i nowe gwiazdy, np. Kim Swift (pomysłodawca Portal) – wygłaszają tu wykłady i prelekcje, w których dzielą się swoją wiedzą i przemyśleniami. Na temat rynku w ogóle, na temat konkretnych tytułów, na temat najróżniejszych, często bardzo drobnych elementów na nie się składających. Takich sesji jest w trakcie całej imprezy ponad setka, **zwykle w jednym momencie odbywają się dwa-trzy warte uwagi wydarzenia, prawdziwą sztuką jest więc wybranie tych, które rzeczywiście okażą się najciekawsze** i przyniosą najwięcej ciekawostek, informacji, odkryć.

GDC to też miejsce idealne dla wszystkich, którzy pragną dostać się do branży. I giganci, jak Ubisoft czy EA, i studia mniejsze, ale również utytułowane (id Software, Insomniac, Radical) mają w halach Moscone Convention Center swoje stanowiska, na których prowadzą rekrutację. Tu dobra wiadomość: w czerwcu GDC przyjeżdża do Paryża, jeśli więc marzysz o karierze projektanta gier, a uważasz, że jesteś za dobry dla CD Projekt Red czy Techlandu, nie będziesz musiał jechać za ocean, by spotkać się z największymi deweloperami. Na GDC zobaczyć też można niewielkie, często niezależne studia, które szukają wydawców dla swoich znajdujących się w produkcji tytułów. Tak zrobiło np. Deadline Games, właśnie tu umawiając się z dystrybutorami na prezentacje Faith and a .45 (patrz: str. 28). Ostatnią ważną częścią imprezy są stoiska firm hardware'owych, gdzie pokazywane są technologie, które z mniejszym lub większym prawdopodobieństwem wejdą w najbliższym czasie do powszechnego użytku.

Game Developers Conference nie jest więc miejscem, w którym twórcy decydują się pokazywać po raz pierwszy swoje nowe tytuły – a jeśli nawet, zwykle dzieje się to niejako przy okazji, jako ilustracja dla przygotowanych prelekcji. Tak zrobił np. Dave Jones z Realtime Worlds, prezentując APB, albo Peter Molyneux, który podczas zabawnego wykładu o trzech elementach Fable 2, które uczynią tę grę wyjątkową, zademonstrował je na działającej wersji swojego zapowiadanego erpega. Oto te i inne ważne wydarzenia GDC 08 w pigułce...

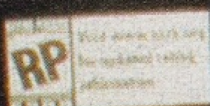
"FIRST OF ITS KIND... JAW DROPPING OPEN-WORLD THRILLER." – GAME INFORMER, AUG 2007

[PROTOTYPE]

OPEN WORLD, OPEN MIND, NEXT GENERATION THINKING

THURSDAY, 2:30 ROOM 2014 - WEST HALL

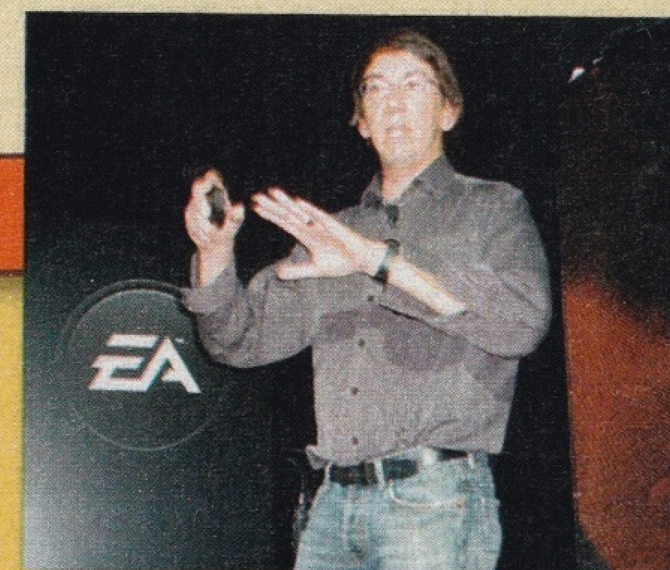
FOR MORE INFORMATION VISIT CP - BOOTH 717





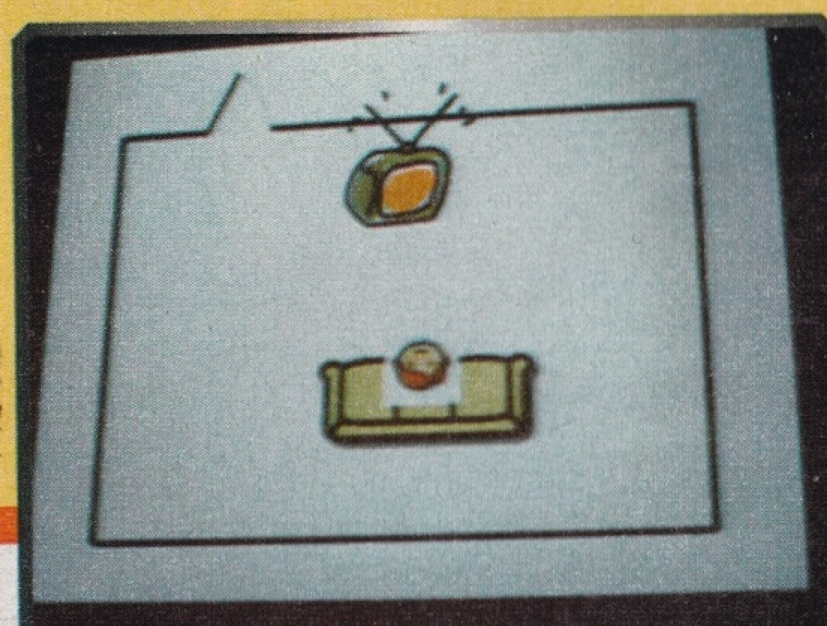


Wieczór z Willem Wrightem

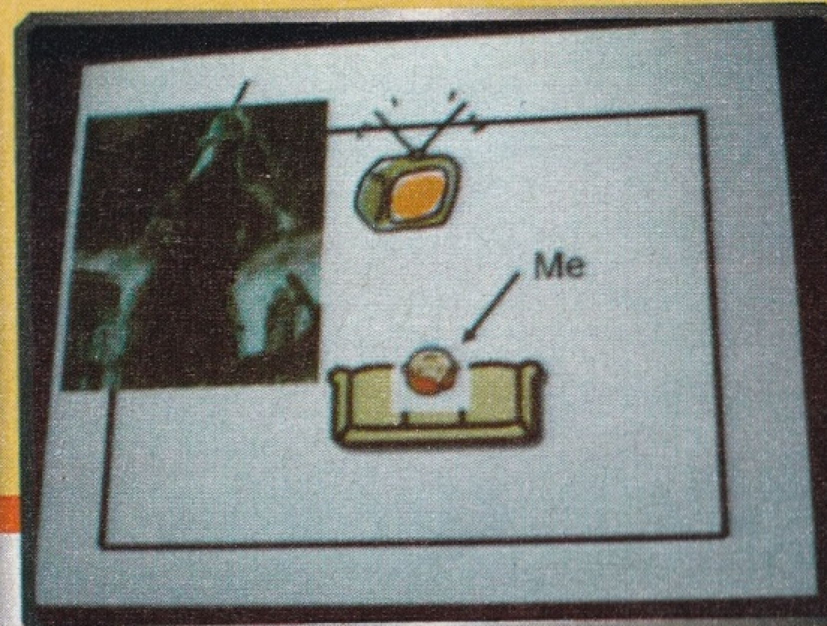


Największe nadzieje wiązaliśmy z imprezą, którą w przedostatni wieczór konferencji zorganizowało EA. Miał na niej pojawić się „z czymś niezwykłym" Will Wright, charyzmatyczny twórca SimCity i The Sims. Ponieważ wcześniej plotkowano o rychłej zapowiedzi The Sims 3, wydawało się, że będziemy świadkiem historycznego wydarzenia.

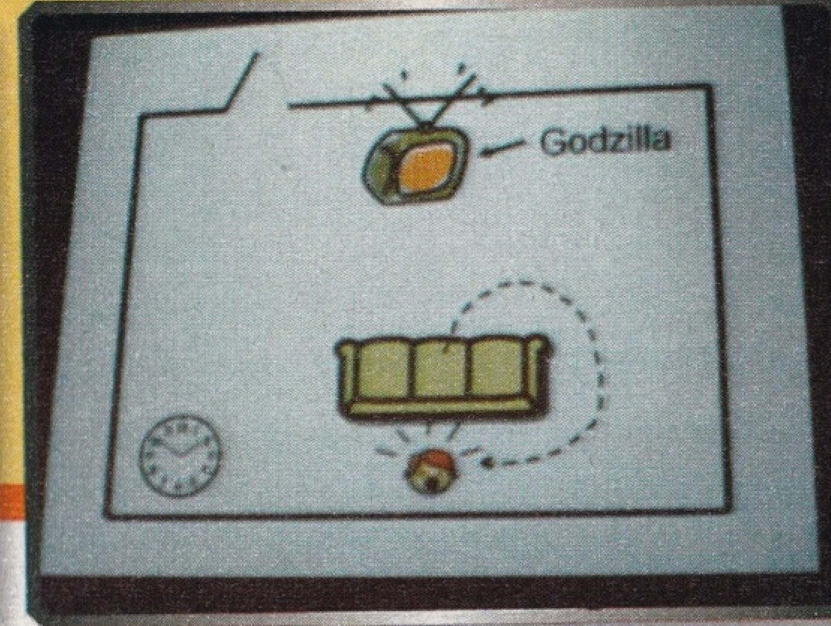
Tymczasem **Will nie mówił niestety o The Sims 3, choć jego bardzo ciekawa i zabawna prelekcja zdawała się prowadzić do wielkiego finału właśnie z zapowiedzią tego tytułu.** Nie wspominał też o Spore, swojej „symulacji wszystkiego", która ukaże się na początku września – ale ją na szczęście widzieliśmy kilka dni wcześniej w Londynie (patrz: str. 26). Odpowiedział natomiast na pytanie, czy zakochał się kiedyś w jednym ze swoich Simów, słowami: *„Nie, zbyt dobrze wiem, jak działają!"*. O czym więc była jego prezentacja? Will płynnie przechodził między tematami, m.in. dodatkami do The Sims, atrakcyjnością wirtualnych światów, misją Sojuza 18a i obrazami kinowymi o agencie 007. Mówił także o swojej reakcji na pierwszy film z Godzillą, jaki miał okazję zobaczyć. Oddajmy mu głos...



1 *Siedziałem sam w pokoju i jak zwykle wpatrywałem się w telewizor. W czasach, kiedy dorastałem, mieliśmy tylko trzy kanały, które oglądałem na okrągło.*



2 *Nagle na ekranie pojawiła się Godzilla. To było straszne! Pierwszy film był czarno-biały, tak jak wyświetlane wtedy telewizyjne wiadomości, więc byłem przekonany, że to dzieje się naprawdę.*



3 *Wskoczyłem za kanapę i spędziłem tam kilkadziesiąt minut, zastanawiając się, czy zdążę dobiec do drzwi, zanim dopadnie mnie potwór.*

Mirror's Edge


Swoboda poruszania się po mieście będzie praktycznie nieograniczona.

Wiara czyni cuda. Serio i całkiem dosłownie. Faith (czyli po angielsku właśnie „wiara") to główna bohaterka najnowszej gry ze studia DICE, twórców m.in. serii Battlefield. Szwedzka ekipa tym razem odeszła od swoich starych przyzwyczajeń i postanowiła zrobić coś zupełnie nowego: produkcję, która być może zapoczątkuje cały gatunek.

Mirror's Edge to jedyny w swoim rodzaju FPP, w którym wcielasz się w młodą dziewczynę uciekającą przed prześladowcami. Akcja dzieje się w posępnym, futurystycznym mieście, w którym władze podporządkowują sobie każdą sferę życia ludzi. Ci, którzy się w jakiś sposób sprzeciwiają, zostają uznani za przestępców. Do tej grupy należy Faith, wychowanka ulicy, która – choć bardzo rzadko korzysta z broni – bynajmniej nie jest bezbronna. **Za pomocą ruchów, o jakich marzą najlepsi parkourowcy, potrafi poradzić sobie w niemal każdej sytuacji.**

Fragment, który został przedstawiony dziennikarzom na GDC, przedstawia ucieczkę bohaterki przed grupą wyszkolonych policjantów. **Faith skacze między budynkami, prześlizguje się pod ogrodzeniami, chwyta gzymsów, robi fikołki** – a gdy staje twarzą w twarz z prześladowcami, kilkoma szybkimi ruchami pozbawia ich broni, a następnie życia. Sama zresztą też potrafi strzelać, choć z umiejętności tej korzystać będzie raczej sporadycznie.

Zapowiada się mnóstwo niemal matriksowych skoków, biegania po ścianach, fascynującej walki wręcz – a na tym wcale nie koniec. Mirror's Edge oferować ma także elementy logiczne, interakcje z wieloma NPC-ami i fascynującą historię, wszystko to zaś podane w stylu wciągającego filmu akcji. Nie traćmy więc wiary... z oczu.


Kiedy kariera awanturnika nie wypali, zawsze można spróbować w biegu przez płotki...

learn network inspire

Ucz się, zdobywaj kontakty, inspiruj – oto motto GDC.



Choć wykłady kojarzą się zwykle z nudnymi studiami, na GDC był spory ruch.

Peter Molyneux i Fable 2

Najdłuższa kolejka na całej imprezie ustawiła się do wykładu Petera Molyneux o Fable 2. W jego trakcie mistrz pokazał dość zaawansowaną wersję swojej gry i wyjaśnił kilka jej sekretów. **Przed ekrany przyciągnąć ma przede wszystkim angażująca emocjonalnie fabuła, a także nowatorski system sterowania.** To pierwsze Peter chce osiągnąć, wprowadzając elementy, na których graczowi naprawdę będzie zależeć (pies towarzyszący mu w przygodach, rodzina czekająca w domu), to drugie – tworząc system walki, gdzie trzy klawisze odpowiadają za trzy różne style walki (bronią białą, bronią palną i magią), które można w dowolny sposób łączyć. Sposób prowadzenia potyczek sam Peter określił mianem „fucking cool". Molyneux wyjawił też, że – inaczej niż w typowych erpegach – w jego grze trudno będzie „być dobrym". Jego zdaniem bowiem szlachetność wiąże się z wyrzeczeniami, które w Fable 2 mają być prawdziwe, a nie wirtualne. Zdradził, że mniej więcej w szóstej godzinie rozgrywki zostaniesz poproszony właśnie o poświęcenie czegoś w słusznej sprawie. Jak zapewnia, chce sprawić, by każdy miał wtedy spory dylemat, co zrobić. Zobaczymy, premiera Fable 2 możliwa jest jeszcze w tym roku!

GTA w sieci

David Jones, twórca Lemmings i GTA (tego pierwszego, dwuwymiarowego), zaprezentował na swoim wykładzie działającą wersję APB, sieciówki, która ma przenieść rozgrywkę znaną z późniejszych części Grand Theft Auto do Internetu. Genialne! Jednym z ciekawszych elementów ma być potężny edytor postaci kierowanych przez gracza. W trakcie prelekcji Jones pokazał gang złożony z sobowtórów najsłynniejszych projektantów gier, m.in. Warrena Spectora i Petera Molyneux. Tak stworzeni bohaterowie będą mogli przynależeć do jednej z dwóch frakcji: przestępców lub policjantów. Ci pierwsi otrzymają misje od bossów półświatka (NPC-ów), ci drudzy będą musieli gangsterów powstrzymać (program będzie generował rozkazy dla stróżów prawa w czasie rzeczywistym, w zależności od zachowań osób wcielających się w zbirów). I ciekawostka: w APB nie będzie punktów doświadczenia, a gracze z dłuższym stażem będą po prostu mieli dostęp do większych zasobów broni, gadżetów i ubrań zdobytych przez siebie w trakcie rozgrywki.



A poza tym...

- Jak co roku wręczono nagrody Game Developers Choice Awards, których laureatów wybierali sami twórcy. Dwie zgarnął Portal (dla gry najbardziej innowacyjnej i najlepiej zaprojektowanej), trzy – BioShock (najlepsze audio, grafika, scenariusz), a jedną – Crysis (najlepsza technologia).
- Kim Swift, twórca Portala, wygadał się niechcący, że sequel tego tytułu znajduje się w produkcji i wkrótce zostanie zapowiedziany.
- Znany futurolog Ray Kurzweil przewidywał przyszłość wirtualnej rozrywki. W skrócie: za 20 lat komputery będą umiały symulować działanie ludzkiego mózgu, znikną urządzenia takie jak myszki czy pady, a gry będą się toczyć bezpośrednio w naszych umysłach.
- Firma Square/Enix zapowiedziała grę MMO, która ukaże się również na PC, a oparta będzie na silniku wykorzystanym w nadchodzącym Final Fantasy XIII.

Autor: Foch77 & Che

NEWS



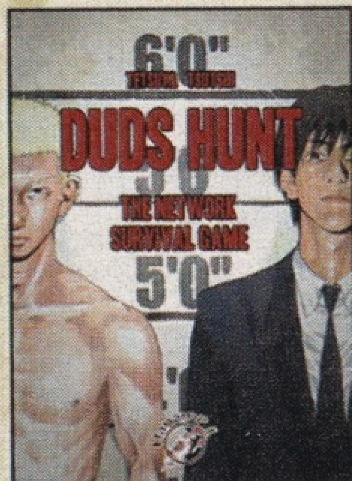
Dla obżartuchów!

Brzmi trochę jak news na prima aprilis, ale zdaje się, że nim nie jest. Studio Mastiff Games zapowiedziało **Major League Eating: The Game**, sportówkę odtwarzającą rozgrywane w USA zawody w... jedzeniu. Twórcy obiecują wybór kilku postaci (najsłynniejszych atletów-obżartuchów), 12 różnych konkurencji (m.in. hot-dogi, opiekane szparagi, papryczki jalapeño) i kilka „broni", które będzie można wykorzystać w walce z przeciwnikami, m.in. beknięcia, pierdnięcia i... gaz musztardowy. Nie, to chyba jednak prima aprilis...

Steamworks za darmo

Ciekawostka: studio Valve udostępniło za darmo pakiet programów o wspólnej nazwie **Steamworks**, który umożliwia deweloperom (tym dużym i małym) m.in. cyfrową dystrybucję, zbieranie statystyk pokazujących liczbę aktywowanych egzemplarzy i to, jak duże postępy uczynili gracze, organizowanie meczów sieciowych czy przeprowadzanie i kontrolowanie testów wersji beta. To wszystko gratis? Bierzemy!

Komiks dla graczy



Square Enix to firma znana graczom głównie jako twórcy japońskich erpegów, przede wszystkim z serii Final Fantasy. Mało kto wie jednak, że to spore przedsiębiorstwo, które działa też w innych branżach, np. publikuje komiksy. Jeden z nich trafi wkrótce do Polski za sprawą wydawnictwa Hanami. Będzie to **„Duds Hunt"**, rzecz o tyle ciekawa, że dotyczy gry toczącej się nie na ekranie monitora, a w rzeczywistości. Bardzo niebezpiecznej gry. Album tak się nam spodobał, że postanowiliśmy objąć go patronatem – polecamy!

FlatOut Carnage już w czerwcu



Potwierdza się to, o czym informowaliśmy już jakiś czas temu – na PC wyjdzie **FlatOut: Ultimate Carnage**, dynamiczna, zręcznościowa samochodówka, którą w czerwcu 2007 roku wydano na Xboksa 360. To zdaje się jej prezent na urodziny – na blaszaki trafi dokładnie dwanaście miesięcy później, na koniec aktualnego roku szkolnego.

Condemned 2 nie na PC?



Wygląda na to, że SEGA zadecydowała, by nie wydawać **Condemned 2: Bloodshot** na PC. Jeśli chcesz zaprotestować przeciwko temu, wyraź swoje zdanie na stronie: www.petitiononline.com/PC_CODE2/petition.html.

Starbreeze z EA

Kiedy jesteś *capo di tutti capi*, nikt ci nie odmawia. Dlatego też szwedzkie studio **Starbreeze** (twórcy Kronik Riddicka i wydanej dotąd tylko na konsole gry The Darkness) nie odmówiło Electronic Arts i stało się kolejną firmą, która dołączyła do programu EA Partners. W jego ramach przygotuje dla Elektroników „nową wersję jednej z najczęściej nagradzanych serii", jakie wydawca ten ma w swoim katalogu. Niestety nie wiemy, o jaki tytuł chodzi. Zdradzono na razie jedynie nazwę roboczą projektu, czyli **RedLime**. Nasze typy? Trudno powiedzieć, może to być zarówno Road Rash, jak i Crusader: No Remorse. A może nawet Medal of Honor – w końcu Starbreeze to spece od FPS-ów.



Kankanista czy Superman? Wybór należy do ciebie!

Czysta adrenalina

Disney zapowiada Pure – ścigałkę po bezdrożach

Spodziewalibyśmy się raczej zręcznościówki z Myszką Miki albo Kaczorem Donaldem, tymczasem interaktywny oddział firmy Disney, wciąż świeży gracz na rynku, ogłosił niedawno, że jesienią tego roku wyda **Pure**, ścigałkę, w której quadami i motocyklami pędzić będziemy po błotnistych wertepach. Twórcy mają nadzieję, że tytuł ten pokaże nową jakość w gatunku, a ma to osiągnąć dzięki fotorealistycznej grafice, rozległym lokacjom, w których będzie można samodzielnie odnajdywać skróty, oraz efekciarskim sztuczkom, które kierowcy mają wykonywać w powietrzu. Aha. Rewolucji może nie ma, ale wciąż może być rewelacja – jeśli tylko wszystkie te elementy rzeczywiście zostaną wykonane na najwyższym poziomie. I teraz bomba: jest to bardzo prawdopodobne, bowiem za grę odpowiada Black Rock Studio, które do niedawna nosiło nazwę Climax Racing i stworzyło m.in. świetną serię MotoGP. A jeśli już o bombie mowa, warto dodać, że w produkcję zaangażowany jest Wes Miller, zawodowiec biorący udział w off-roadowych wyścigach, założyciel firmy H-Bomb Film, produkującej filmy dla podobnych jemu frików. Ma zapewnić, by tytuł był realistyczny i zgodny z duchem sportu.

www.purevideogame.com

Skrytobójca lepszy na PC

Wiemy już (prawie) wszystko o Assassin's Creed



Ubisoft ujawnił kolejne informacje na temat PeCetowej wersji **Assassin's Creed**. Po pierwsze, prawdziwe wymagania sprzętowe: by zagrać, potrzebny będzie procesor 2,6 GHz, 1 GB pamięci RAM i karta graficzna z 256 MB (obsługująca Shader Model 3.0 – czyli GeForce 6800/ATI 1600 to minimum). Po drugie, kilka szczegółów dotyczących rozgrywki: w edycji blaszakowej pojawią się cztery dodatkowe „śledztwa", czyli zadania poboczne, które należy wykonywać, by zebrać informacje na temat celów głównych. To dobrze, bo właśnie na powtarzalność tych minigierek najbardziej narzekali ci, którzy znają „haszaszina" z konsol. Czy to wszystko? Nie do końca, ale... ćśśś, nie mów nikomu. Wkrótce po poznaniu tych rewelacji mieliśmy okazję pograć w prawdziwą, nieściemnioną komputerową wersję Asasyna, o której niestety za dużo napisać nie możemy, bo nam Cenega zabroniła. Coś tam jednak chlapnąć możemy: zabawa jest równie efektowna jak na Xboksie 360, sterowanie na klawiaturę/myszkę spisuje się nieźle (choć dobry pad i tak sprawdza się lepiej), a na konfiguracji zbliżonej do minimalnej gra chodzi całkiem, całkiem. Recenzja za miesiąc!

assassinscreed.uk.ubi.com/experience/

 w Europie

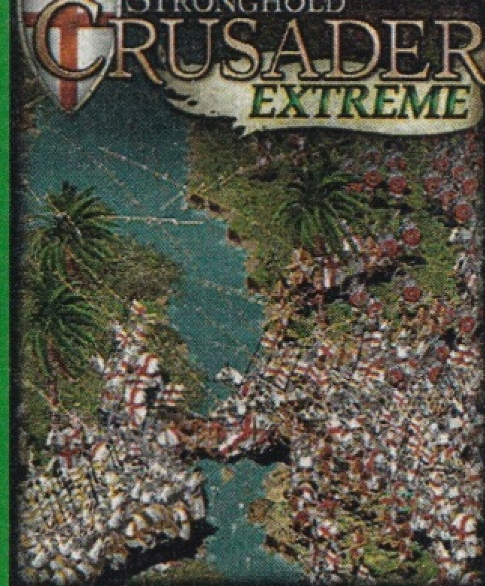
Twórcy WoW-a przyjeżdżają do Paryża

Blizzard, firma utuczona popularnością World of Warcraft, od czterech lat organizuje imprezy, które są tłumnie odwiedzane przez fanów jej tytułów (poza WoW-em są to m.in. Diablo i StarCraft). W tym roku, po raz pierwszy w historii, **Blizzard Worldwide Invitational** odbędzie się w Europie, a dokładniej w Porte de Versailles Exposition Center w Paryżu, w dniach 28-29 czerwca. W ciągu dwóch dni gracze będą mogli wziąć udział w turniejach gier StarCraft, Warcraft III i World of Warcraft, spotkać twórców swoich ulubionych produkcji, przed premierą zapoznać się z World of Warcraft: Wrath of the Lich King i StarCraftem II, kupić gadżety związane z dziełami Blizzarda i usłyszeć znane z nich melodie w wykonaniu „żywych" muzyków. Bilety na BWI są limitowane (ale nie tak jak na Euro 2008) i będą kosztowały 70 euro (więcej info o tym na stronie: http://eu.blizzard.com/wwi08/). Drogo... Na szczęście jednak impreza przeznaczona jest dla graczy powyżej 16. roku życia, może więc uda się nam ją odwiedzić – a wtedy oczywiście porobimy trochę fotek i wszystko ładnie wam opiszemy.

www.blizzard-europe.com

Ekstremalny krzyżowiec

Dziwna rzecz z tą serią **Twierdza**... Pierwsza jej część (a szczególnie add-on Krzyżowiec) była naprawdę niezła, wszystkie kolejne odsłony reprezentowały coraz niższy poziom, a twórcy cyklu, studio Firefly, wciąż się go trzymają – i to nawet mimo że szykują całkiem ciekawie zapowiadającego się erpega, Dungeon Hero. Teraz wpadli na pomysł, by na wiosnę tego roku wydać **Krzyżowca** w wersji **Extreme**, w której poza lepszą grafiką pojawią się także dodatkowe, trudne misje dla najlepszych strategów oraz kilka nowych ataków. Suuuuper...



Królestwo zapłonie

Studio Blueside zapowiedziało (na razie bez konkretów) drugą część wydanej w 2001 roku dość przeciętnej strategii **Kingdom Under Fire**, która w międzyczasie przeniosła się na Xboksa i w dwóch kolejnych grach była już siekaniną a la Dynasty Warriors. Również KUF II będzie polegał głównie na machaniu mieczem, ale jednak z głową, a na dodatek także w Internecie – dlatego swoją nadchodzącą produkcję twórcy nazywają pierwszym w historii MMOARTS-em (czyli Masywnie Multiplejerowym Onlajnowym Akcyjnym RTS-em). I to mimo że będzie też tryb dla jednego gracza.



Kasyna, panienki i... spluwy

Firma Midway zapowiada This Is Vegas

Kto wymyśla takie rzeczy? **This Is Vegas** ma być grą akcji, która dziać się będzie w tytułowym mieście grzechu. Punktem wyjścia dla fabuły jest to, że pewien niezwykle zamożny biznesmen postanawia zamienić mekkę hazardzistów w coś w rodzaju Disneylandu – wielką turystyczną atrakcję dla całej rodziny. By mu przeszkodzić, będziesz musiał (na złość?) robić w Vegas wszystko to, co z konserwatywnymi wartościami nie ma wiele wspólnego: grać o najwyższe stawki w kasynach, podrywać striptizerki, wszczynać bójki w nocnych klubach i balować na imprezach dla VIP-ów. Wszystko będzie podane z humorem, a rozgrywka ma nieco przypominać GTA. Mówiąc szczerze, trudno nam sobie to na razie wyobrazić, ale na szczęście długo nie będziemy musieli czekać na kolejne informacje – produkcja wychodzi już na jesieni 2008, więc wkrótce na pewno ją zobaczymy i przedstawimy wam z wszystkimi soczystymi detalami.

vegas.midway.com



2025 w 2009

Powstaje nowa next-genowa skradanka

Black Lion Studios zapowiedziało grę **Shadow Harvest**, skradankę, która pojawi się równocześnie na PC i konsole nowej generacji. Akcja tej produkcji toczyć się będzie w 2025 roku w punktach zapalnych na całym globie. Shadow Harvest będzie miał parę bohaterów: Myrę Lee, dziewczynę szpiega, oraz komandosa Arona Alvareza. By osiągnąć sukces, trzeba będzie połączyć umiejętności i talenty tej dwójki. Droga przez kolejne poziomy ma być nieliniowa, większość problemów będzie można rozwiązać na kilka sposobów. Trochę niepokoi nas zapowiedź, że dialogi między postaciami skrzyć się będą dowcipem – tak samo miało być w recenzowanym w tym numerze Conflict: Denied Ops, ale nie za bardzo wyszło.

www.shadowharvest.com

Dalsze plany twórców Wiedźmina

CD Projekt chwali się i spogląda w przyszłość

18 lutego w Warszawie odbyła się zorganizowana z rozmachem konferencja prasowa CD Projektu, na której firma pochwaliła się wynikami sprzedaży Wiedźmina i zapowiedziała swoje kolejne posunięcia. Przygody Geralta znalazły na świecie 600 tysięcy nabywców, więc plan, by w ciągu roku osiągnąć „milijon", wydaje się jak najbardziej realny. Pomoże w tym Wiedźmin: Edycja rozszerzona (premiera 16 maja 2008), jak mówią twórcy: „najlepsza wersja gry", w której poprawione zostanie wszystko to, co można było poprawić (m.in. czas ładowania lokacji, system animacji twarzy). Witcher wzbogaci się również o edytor scenariuszy oraz dwa nowe moduły, zapewniające kilka dodatkowych godzin gry. Jednym z nich jest Cena neutralności, quest rozgrywający się jeszcze przed wydarzeniami z książkowej Sagi, a drugi to Efekt uboczny, którego sekretów deweloper nie chce na razie ujawniać. Podczas konferencji wydawca ogłosił również przejęcie studia Metropolis, dzięki czemu CD Projekt ma stać się największym producentem gier w Europie Centralnej. Pierwszy wspólny – nomen omen – projekt to **They** (patrz: str. 20).



www.cdprojekt.info

Mass Effect już w maju!

BioWare potwierdza datę premiery swojego kosmicznego erpega

To się nazywa mieć nosa... albo kontakty. Wspominaliśmy już o tym przy okazji plebiscytu na najbardziej oczekiwaną grę 2008 roku, teraz możemy potwierdzić: będzie PeCetowa wersja **Mass Effect**, fantastycznego erpega kanadyjskiego studia BioWare. Jego bohaterem jest Shepard, dowódca statku kosmicznego Normaldy, a jednocześnie tzw. Duch, specjalny agent galaktycznej rady, którego zadaniem jest rozszyfrowanie zagadki pewnego pradawnego artefaktu. Produkcję znamy z Xboksa 360, pod względem fabuły i oprawy graficznej jest naprawdę wyjątkowa, a na PC zostanie wzbogacona o: tekstury w wyższej rozdzielczości, sterowanie dostosowane do myszki i klawiatury, rozbudowany ekran zarządzania ekwipunkiem i nową minigierkę pojawiającą się podczas łamania zabezpieczeń chroniących szafki, systemy komputerowe itd. Konsolowy Mass Effect zebrał ponad 70 najróżniejszych nagród, a jeśli to za mało, by cię przekonać, dorzucimy jeszcze jedną informację: to ta gra, w której może dojść do romansu dwóch pań. Z momentami!



masseffect.bioware.com

Twórca SimCity robi... „Sin City"

Firma Red Mile Entertainment ogłosiła, że przeszedł do niej **Jeff Braun**, współzałożyciel studia Maxis i współtwórca serii The Sims. To o tyle ciekawe, że Red Mile to mało doświadczona ekipa, która posiada prawa do gry na podstawie filmu/komiksów „Sin City". Strach pomyśleć, co wyjdzie z takiego połączenia sił.



Sexy MMO

Krótko, za to z obrazkiem. Co miesiąc co najmniej dwie-trzy firmy ogłaszają produkcję nowych gier z gatunku sieciowych erpegów i w każdym numerze staramy się przynajmniej o jednej z nich napisać, mimo że większość nie wychodzi poza fazę projektu. Tym razem naszą uwagę przyciągnęło **Blackstar**, którego akcja ma toczyć się w przestrzeni kosmicznej i na powierzchni licznych planet. Więcej informacji (i równie sympatycznych grafik jak ta obok) znajdziesz na stronie: www.spacetimestudios.com.

Gra Endera

...zostanie przeniesiona na konsole nowej generacji i PeCety. Pisarz Orson Scott Card podpisał stosowną umowę z firmą Chair Entertainment i dzięki temu w nieokreślonej, ale raczej bliskiej przyszłości pojawi się gra oparta na silniku Unreal Engine 3, bazująca na motywach tej słynnej powieści science-fiction. Nie znasz? Mykaj do biblioteki...

Plota

Niekoniecznie potwierdzone informacje

- Sporo zamieszania wywołała konferencja, którą **Electronic Arts** zorganizowało dla swoich regionalnych przedstawicieli w Monachium pod koniec stycznia. Pokazano na niej (prawie) wszystkie produkcje, które EA wyda w tym roku. Cała sprawa była supertajna i przecieki z wydarzenia są dość skromne, ale... Dowiedzieliśmy się, że EA planuje m.in. kolejną grę ze świata **Władcy pierścieni**, którą stworzy studio Pandemic, autorzy serii Mercenaries.

- Pokłosiem tej samej konferencji były niepotwierdzone informacje o znajdującej się w produkcji trzeciej części cyklu **Star Wars: Knights of the Old Republic**, nad którą pracują specjaliści od gatunku RPG, ekipa BioWare. EA zaprzecza, ale kto wie...

- Ci sami ludzie tworzą także tajemniczego sieciowego roleplaya. Nie będzie to raczej gra MMO osadzona w świecie **Star Wars**, taką bowiem szykuje podobno zupełnie inne studio, z datą premiery przewidzianą na przyszły rok.

- W raporcie finansowym firmy Atari (w którym sporo pozycji zawierało liczby ujemne) pojawiły się dwa projekty, których nikt jeszcze oficjalnie nie zapowiedział: drugi dodatek do **Neverwinter Nights** (jeszcze bez tytułu) oraz tajemnicza gra **Airborne Rangers**. Stawiamy, że będzie to coś a la Medal of Honor: Airborne.

- **American McGee** kończy prace nad projektem Grimm i już przymierza się do kolejnego. Ma to być pokręcona opowieść w stylu jego najlepszego dzieła, czyli American McGee's Alice, która ukaże się na PC i konsolach, a będzie napędzana silnikiem Unreal Engine 3.

- **Sid Meier**, legendarny projektant gier, rozpoczął wstępne przygotowania do produkcji erpega MMO.

- Pojawiły się pogłoski o planach wydania pod koniec 2009 roku gry opartej na motywach serii filmowych horrorów **„Piła"**.

- Potwierdzone: w **Age of Conan** pojawią się panie z obnażonymi... tymi, no... jabłuszkami.

- Powstaje nowa odsłona cyklu **Wing Commander**! Nie wiadomo jeszcze, czy będzie to symulacja podobna do pierwszych tytułów z serii, czy też mała, zręcznościowa gierka w stylu Wing Commander Arena, znanego posiadaczom Xboksów 360 korzystającym z serwisu Xbox Live.

- W tym roku zagramy – na PC! – w nową produkcję z **World in Conflict** w tytule, **Kroniki Riddicka 2**, **F.E.A.R 2** i **Project Origin** (prawdziwą kontynuację F.E.A.R.-a).

- Wydaje się również, że **Dead Rising 2**, kontynuacja dostępnej dotąd tylko na X360 gry o zombiakach, wyjdzie także na blaszaki.



Kosmiczny finał

Egosoft pracuje nad X3: Terran Conflict

W III kwartale tego roku ukaże się ostatnia gra z kosmicznej sagi **X**, którą zapoczątkował X: Beyond the Frontier z 1999 roku. Poprzednia część serii była zatytułowana: X3: Reunion, a ta nowa będzie wykorzystywała jej silnik, więc mimo że ma być samodzielną produkcją, nie ma czwórki w nazwie. Fanów cyklu zainteresuje wiadomość, że **Terran Conflict** ma kończyć historię wielkim finałem rozgrywającym się na „starych śmieciach", tj. w Układzie Słonecznym.

www.egosoft.com

Drużyna PC!

Największe firmy w branży łączą siły

Od lat mówi się, że PeCety wkrótce zostaną wygryzione przez konsole, ale ta zapowiadana apokalipsa jeszcze nie nadeszła – choć to fakt, że na świecie tytułów na next-geny sprzedaje się nieporównywalnie więcej, a PeCetowe granie napędzają w tej chwili World of Warcraft i The Sims. Tak czy owak, najwięksi producenci sprzętu komputerowego (z których wielu czerpie też zyski z konsol) postanowiło zawiązać przymierze, którego celem będzie promowanie blaszaków jako platformy do gier. Brzmi to trochę jak inicjatywa Games for Windows (z której niewiele dobrego jak na razie wynikło), ale współpraca takich firm, jak **Intel**, **AMD**, **Microsoft** i **NVIDIA** rzeczywiście może przynieść jakieś korzyści. Choćby takie, że wreszcie nie będziemy mieli kłopotów ze sterownikami, niekompatybilnymi urządzeniami i przesadzonymi wymaganiami sprzętowymi – bo właśnie tym ma się zająć ta świeżo zawiązana „drużyna PC". Czy dzięki niej blaszak stanie się tą jedyną platformą, co wszystkimi będzie rządzić? Oby!


Marzysz o karierze w wojsku? Zainwestuj w wodoodporne gacie!

Supergra

Konkurs na supergrę trwa! **Jak to działa?**

Głosujecie co miesiąc na jeden z tytułów zrecenzowanych w numerze – w ten sposób wyłonimy najlepsze gry poszczególnych wydań. Potem spośród nich wybierzecie jedną, która zdobędzie główną nagrodę.

Wygrywa nie tylko jeden z tytułów, ale też kilkudziesięciu z naszych czytelników!

Każdego miesiąca mamy do rozdania 4 myszki P620 BenQ oraz aparat BenQ C640. Na koniec spośród wszystkich uczestników wybierzemy też tego, który zgarnie nagrodę główną, świetny monitor BenQ E2000Wa.

WYGRAJ TERAZ!

4x


P620 BenQ


BenQ C640

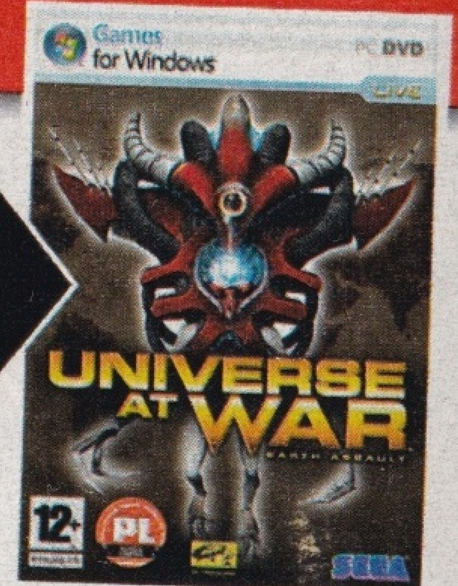
NAGRODA GŁÓWNA!



BenQ E2200

Jak głosować? Zgłoszenie wpisz według schematu: **CA.SG4.X**, gdzie **X** to numer **pierwszej** strony recenzji wybranej gry (ten sam, który pojawia się w spisie treści, np. 36 to Conflict: Denied Ops). Kod wyślij SMS-em pod numer **7265**!

SUPERGRA numeru 03/2008 to Universe at War: Earth Assault!



Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **24 marca 2008 r.**

Faceci wojny

Ekipa Best Way tworzy Men of War

News dla koneserów – tych, którzy docenili strategie Soldiers: Ludzie honoru i Faces of War: Oblicza wojny. Już latem pojawi się kontynuacja tych produkcji, zatytułowana **Men of War**. Otrzymamy w niej trzy kampanie (łącznie 19 misji), dla czerwonoarmistów, aliantów i... nazistów, a bitwy będziemy toczyć na frontach Afryki Północnej, Rosji, Ukrainy, Grecji, Niemiec, Włoch i – to fajne, bo rzadkie – Pacyfiku. Poza poziomami dla jednego gracza dostaniemy też tryb sieciowy z tak oryginalnymi (jak na ten gatunek) rozgrywkami, jak Capture the Flag czy High Value Cargo (czyli eskortowanie transportera z cennym ładunkiem). Czekamy, Faces of War było swego czasu jedyną grą, która mogła rywalizować z Company of Heroes!

http://www.1cpublishing.eu/

Reggie raczej nie jest krewnym Andrew Langa, koszykarza NBA, który po zakończeniu kariery zawodniczej został kapelanem drużyny Atlanta Hawks.



CONFLICT DENIED OPS

Co jest, do cholery, z tym światem. Ledwie go uratujesz przed zagładą, a ten znów wpada w tarapaty. W tym miesiącu też nie ma spokoju...

Tym razem głównym zagrożeniem dla globalnego bezpieczeństwa i (s)pokoju są terroryści, którzy położyli łapy na broni nuklearnej i – jak twierdzą – nie zawahają się jej użyć. Trzeba ich powstrzymać – i jak zwykle zadanie to powierzone zostało tobie. A właściwie wam, bo w Conflict: Denied Ops występujesz w dwóch postaciach. Niemal jednocześnie.

Wstęp do tej recenzji specjalnie jest luźny – po to, by zrelaksować fanów serii Conflict. Najnowsza część tego cyklu może ich bowiem przyprawić o palpitację. Nie dość, że już **zupełnie odchodzi od przedstawiania wydarzeń autentycznych, to jeszcze o połowę obcina liczbę żołnierzy, którymi będziesz dysponować.** Tu krótkie przypomnienie – pierwsze dwa Konflikty działy się podczas operacji Pustynna Burza, trzeci rzucał cię w sam środek wojny wietnamskiej, a czwarty, Global Storm, inspirowany był współczesną wojną z terroryzmem (choć też ostatecznie został pozbawiony odniesień do Al-Kaidy). I w każdym z nich wydawałeś rozkazy oddziałowi składającemu się z czterech komandosów...

Tymczasem **w Denied Ops wojaków – tu nazywa się ich agentami, panowie służą w jednostce specjalnej CIA – jest dwóch**, a akcje, w których biorą udział, sprawiają wrażenie zupełnie wyssanych z palca. Gra rozpoczyna się w Wenezueli, gdzie w trakcie szturmu na stary klasztor odkrywasz w komputerze stacjonujących tam niegodziwców ślad, który może zaprowadzić cię do osób handlujących materiałami radioaktywnymi.

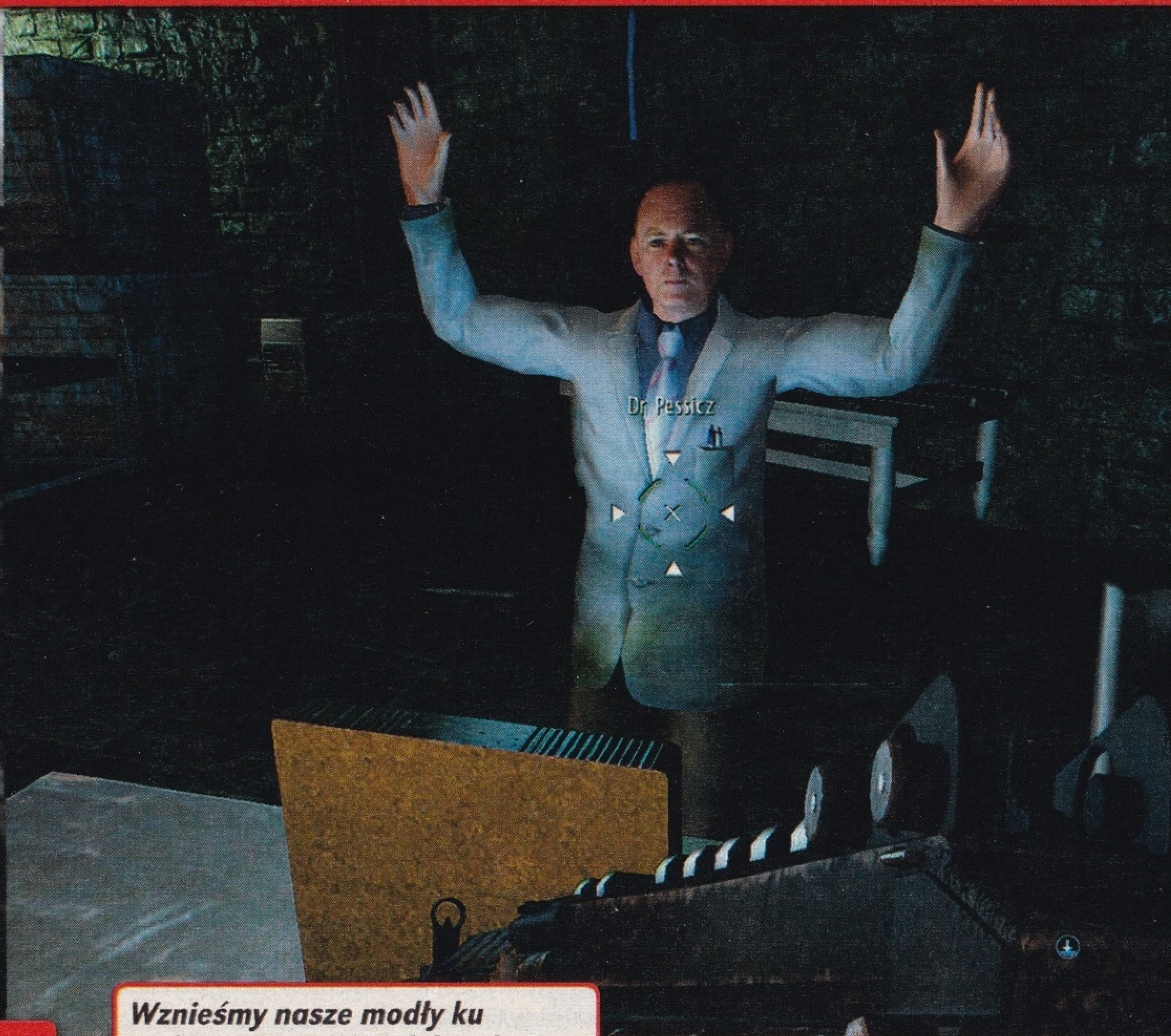
Mówiąc dokładniej, nie jest to ślad, a ślady – bowiem po zakończeniu pierwszej misji masz do wyboru trzy kolejne, w trzech różnych zakątkach globu: na Syberii, biegunie północnym i w Afryce. Każda z nich rozpoczyna inny wątek intrygi, wszystkie oczywiście splatają się w wielkim finale, a **cała historia toczy się wokół wielkiego atomowego szwindlu, który doprowadzony do końca rzeczywiście mógłby spowodować zagładę wielu milionów istnień.** Pomiędzy poszczególnymi zadaniami można przeskakiwać, co trochę psuje klimat kampanii (trudno w ten sposób budować napięcie), ale ostatecznie pomysł ten zaliczyłbym do plusów – dzięki temu, jeśli na jakimś etapie ci nie idzie, możesz uruchomić inny i nie zrażasz się do gry.



Dziwne mają taksówki w tej całej Afryce...

Szkoda, że **misja otwierająca zabawę, ta w Wenezueli, nie jest zbyt udana**, bo jak mówi stare przysłowie: „Nikt nie da ci drugiej szansy na zrobienie dobrego pierwszego wrażenia". Premierowy kontakt z Denied Ops rozczarowuje – bez większego wstępu i przygotowania trafiasz na poziom, który ciągnie się niemiłosiernie, prowadzi przez szarobure kamienne korytarze klasztoru i pokazuje wszystkie niedoskonałości oprawy graficznej. Na dodatek twoi ludzie wyposażeni są w broń, która pod względem skuteczności znacznie ustępuje pukawkom, jakich spodziewałbyś się w rękach dwóch killerów z CIA.

Na szczęście potem jest lepiej. **Kolejne poziomy wydają się bardziej dopracowane, a bohaterowie z każdym zakończonym zadaniem zyskują nowe umiejętności.** Agentów pod swoimi rozkazami masz dwóch: Lincolna Gravesa (podobno 47-letniego, ale w grze tego nie widać) oraz czarnoskórego Reggiego Langa. Ten pierwszy to snajper, weteran najbardziej elitarnych szkoleń wojskowych, specjalista od walki na dużym dystansie. Lang to facet, który do CIA przyszedł z FBI, lubuje się w ciężkich spluwach, wielkokalibrowych karabinach i wyrzutniach pocisków RPG. Taktyka jest więc prosta: kie-



Wznieśmy nasze modły ku niebiosom o więcej dobrych gier!



Ho, ho, ho. Chyba Zygmunt miał urodziny.



Plask, plask, plask, zaleję cię sokiem malinowym!

dy trzeba oczyścić pomieszczenie pełne wrogów, wrzucasz do wnętrza granat (choćby dymny) i wpadasz do środka, kierując Langiem; kiedy zaś musisz ściągnąć kilku strażników z większej odległości, przełączasz się na Gravesa i załatwiasz sprawę.

W początkowych misjach różnice między umiejętnościami dwójki agentów są tak duże, że np. **sytuacja, w której Gravesa (tego długodystansowca) zaskakiwał wychodzący zza rogu przeciwnik, zawsze kończyła się jego sczeźnięciem.** Przynajmniej chwilowym (wyjaśnienie nieco dalej). Szybko jednak problem zniknął – po kilku pierwszych zadaniach Graves dostał do swojej snajperki dodatkowy moduł, który pozwolił mu walić z niej niczym z shotguna, Lang zaś wzbogacił się o wyrzutnię granatów, również montowaną pod lufą karabinu. Inne podobne modyfikacje to powiększony magazynek czy specjalna nakładka, która tłumi błysk i odgłos towarzyszący wystrzałowi. Dzięki nim szybko stałem się zabijaką, którego kule się nie imały...

W animowanych przerywnikach bohaterowie obrzucają się epitetami typu: „burak z Alaski", ale w trakcie misji są już kumplami.

Niestety nie dosłownie. **O systemie obrażeń warto powiedzieć dwie rzeczy. Po pierwsze działa on tak, jak m.in. w Call of Duty 4: Modern Warfare**, tzn. kiedy dostajesz, obraz zaczyna się rozmywać, krawędzie ekranu nabierają czerwonej barwy, a wtedy musisz schować się za jakąś solidną osłoną i odczekać chwilę, aż dojdziesz do siebie. Jeśli jednak nie uda się znaleźć bezpiecznego zakątka i wrogowie znów cię postrzelą, padasz na ziemię, a twój puls zaczyna słabnąć. Masz wtedy dwa wyjścia: przywołać kompana i liczyć na to, że komputerowi uda się do ciebie dobiec, lub też przełączyć się na drugiego z agentów i samodzielnie przynieść pomoc koledze. Na taką operację masz zawsze trzy minuty. Jeśli nie zdążysz – twój człowiek ginie i misja automatycznie kończy się fiaskiem.

A to dlatego, że dwóch was wyrusza na akcję i dwóch musi wrócić do domu.



Zgodnie z wielowiekową tradycją – widok ze snajperki.

Twórcy cały czas wykorzystują to, że mają w świecie gry dwie równorzędne postacie, ale niestety zarówno pod względem mechanizmów rozgrywki, jak i scenariusza nie potrafią zrobić tego we właściwy sposób. Oto konkrety – żeby nikt nie mówił, że rzucam kalumnie bez pokrycia.

Spore zastrzeżenia można mieć do działania algorytmów AI kierujących żołnierzem, który nie jest akurat aktywny. Wydajesz mu rozkazy prawym przyciskiem myszy.

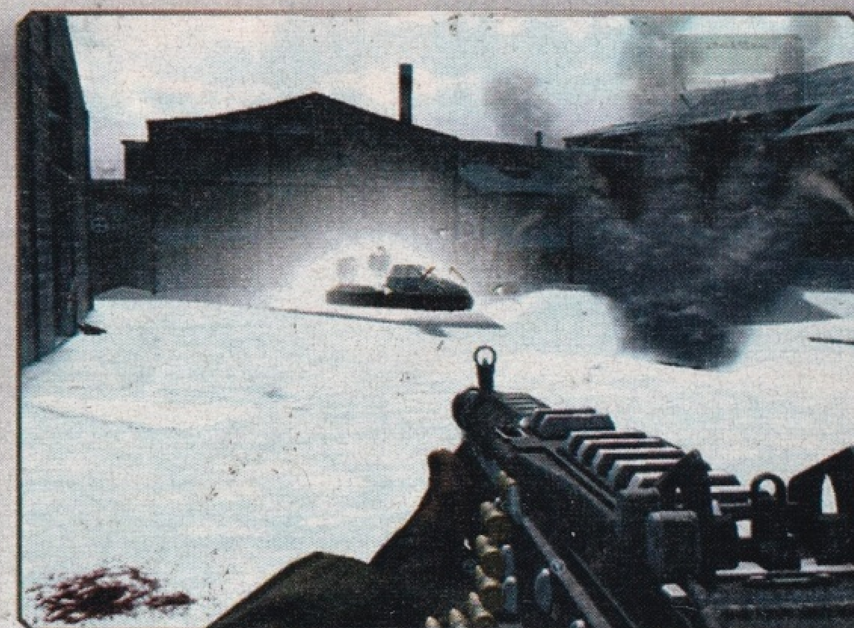
Uratuj Jelkina!

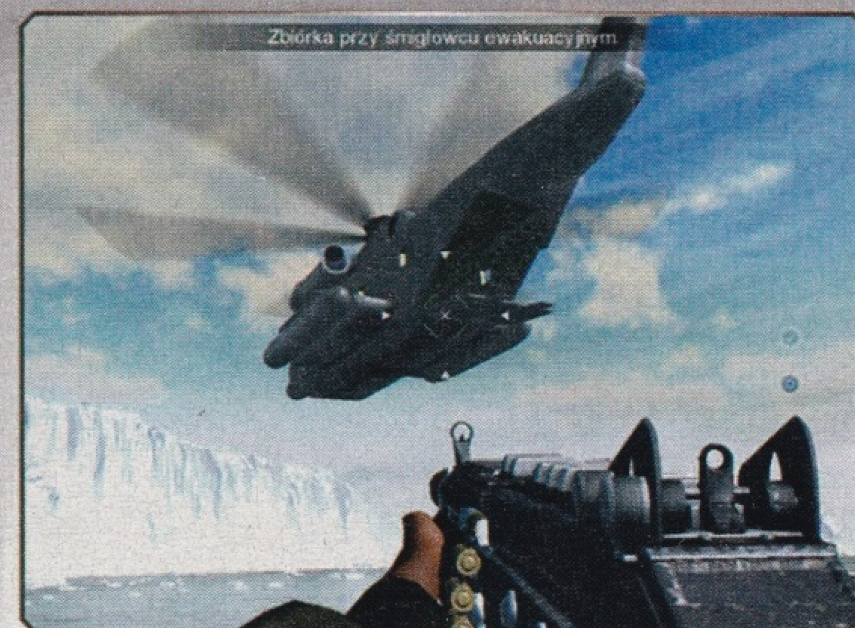
AKCJA

Są w Conflict: Denied Ops momenty, które tak pobudzają produkcję adrenaliny, że można zapomnieć o niedoróbkach gry. Dla przykładu – jeden z pierwszych, na które trafisz...


1 Starszy szeregowy Jelkin ukrywa się w jednym z budynków bazy wielorybniczej na biegunie północnym.


2 Musisz go uratować, bo wie coś o transporcie materiałów nuklearnych. Problem w tym, że baza jest otoczona przez wielu wrogów. Z helikopterem...


3 Jakby tego było mało, pojawia się jeszcze jeden oddział przeciwników, tym razem wyposażony w poduszkowiec.


4 Dla Gravesa i Langa nie jest to jednak duży problem – szczególnie przy naszej niewielkiej pomocy. Jelkin uratowany!

Lincoln z kolei dzieli nazwisko z Robertem Gravesem, angielskim pisarzem, autorem wielu powieści historycznych. Najsłynniejsza z nich to „Ja, Klaudiusz".



To system kontekstowy, więc kiedy wskazujesz wroga, twój towarzysz broni atakuje, kiedy klikasz na ładunku wybuchowym, zaczyna go rozbrajać itp. Niestety działa to dobrze tylko wtedy, gdy wokół nie ma przeciwników – jeśli są, możesz być pewien, że komputerowy Graves czy Lang wejdzie prosto w ich pole rażenia.

Kolejny problem polega na tym, że **kiedy raz zaczniesz wydawać rozkazy, musisz to robić do końca misji**, bo od tego momentu komputer przestaje za tobą podążać automatycznie. Jeśli więc na początku poziomu każesz mu przyczaić się za jakimś rogiem, a potem w ferworze walki sam przejdziesz trzy punkty kontrolne i potrzebujesz kompana, by np. wsiadł z tobą do czołgu, może się okazać, że dudek wciąż stoi jak słup soli hen, hen daleko od ciebie.

Relacje między Gravesem i Langiem także fabularnie nie wyglądają jak powinny. Ktoś w studiu Pivotal wymyślił sobie, że ta dwójka ma darzyć się antypatią – innymi słowy, działać sobie na nerwy. Dlatego też w przerywnikach pomiędzy etapami obaj wypowiadają pod swoim adresem niezbyt przychylne komentarze i zwracają się do siebie mało miłymi epitetami (np. „burak z Alaski"), za to w trakcie misji są już kumplami, którzy wzajemnie się wspierają i dodają odwagi słowami typu: „Sam tego nie zrobię, brachu". To zupełnie psuje „wczuwkę" i nie pozwala zżyć się z bohaterami – tym bardziej że polskie głosy dobrano kiepsko i obaj ci doświadczeni, poznaczeni bliznami faceci brzmią jak rekruci na tydzień przed przysięgą. Poziom lokalizacji to w ogóle oddzielny temat. Większych błędów językowych czy tłumaczeniowych nie ma, ale niemal wszystkie dialogi nagrane są fatalnie, bez wyczucia sytuacji, bez napięcia, bez klimatu.

Jeśli więc chcesz „wejść" w świat gry, lepiej zrobisz, inwestując w Call of Duty 4: Modern Warfare – tam sposób prowadzenia scenariusza, oprawa graficzna i dźwiękowa, wszystkie elementy składające się na rozgrywkę dopracowane zostały tak, by wrażenie uczestniczenia w konflikcie zbrojnym było jak najpełniejsze. W bezpośrednim porównaniu Denied Ops prezentuje się jak dzieło półprofesjonalistów – co nie znaczy jednak, że nie potrafi dostarczyć rozrywki. Jest ona co prawda nieco oldskulowa, lekko niedopracowana, prosta, ale...

Gaz do dechy

Jednym z elementów gry, pojawiającym się średnio w co drugiej misji, są sekwencje „jeżdżone", w których Graves i Lang zasiadają za kierownicą czołgu, transportera opancerzonego czy innej podobnej maszyny i w ten sposób pokonują pewną część poziomu. Zdaje się, że dodano to na dość późnym etapie projektowania tytułu albo ktoś zapomniał dopisać do algorytmów sztucznej inteligencji linijek opisujących zachowanie komputerowego towarzysza na podkładzie tych pojazdów – dlatego nie licz na to, że kompan zajmie się strzelaniem z działka, a ty skoncentrujesz się na prowadzeniu wehikułu (lub na odwrót). Tu wszystko musisz robić sam...

W tego typu skrzynkach możesz uzupełnić zapasy amunicji.

...co z tego, kiedy **przeciwnicy wyskakują zza każdego rogu, lokacje są zróżnicowane, a broń – szczególnie w drugiej połowie gry – ma porządny wygar?** Są w Denied Ops chwile, w których zapominasz o wszystkich drobnych niedoróbkach tej produkcji i z zacięciem ostrzeliwujesz wroga albo w skupieniu starasz się zakraść do jakiejś pilnie strzeżonej instalacji. Pomaga w tym kilka niewielkich smaczków, charakterystycznych tylko dla tego tytułu. Choćby bardzo wybuchowe, występujące w dużej liczbie na poziomach beczki i fruwające po trafieniu butle z gazem. Albo to, że terroryści potrafią schować się za załomem muru i posyłać serie w ciemno, by przyszpilić cię do ziemi – podczas gdy ich koledzy próbują (szkoda, że dość nieudolnie) cię oflankować. Nieźle wykorzystano też granaty dymne, które – podobnie jak w Call of Duty 2, gdzie po raz pierwszy zrobiono to jak należy – rzeczywiście pozwalają zastosować nowe opcje taktyczne i w sprytny sposób rozwiązać niektóre problemy. **Cieszy też, że twórcy wreszcie zrezygnowali ze starego systemu zapisywania gry** (miałeś limit kilku sejwów na etap do wykorzystania w dowolnym momencie) i postawili na „czekpojnty", które przyjęły się już na dobre także i w PeCetowych shooterach. Te tutaj rozmieszczone są poprawnie, bodaj raz zdarzyło mi się ginąć kilka razy w miejscu, do którego musiałem potem długo dreptać od poprzedniego punktu kontrolnego.

Na niedoróbki można kręcić nochalem, ale nie zmienia to faktu, że świat czeka i znów trzeba go uratować.

Jeszcze jedna rzecz, która zasługuje na plusa, to stopień zniszczeń, jakie wymiana ognia może spowodować w lokacjach (twórcy wymyślili dla tego systemu nazwę: Puncture Technology). O eksplodujących beczkach już wspominałem, dodają one do strzelanin dużo efektownego chaosu.

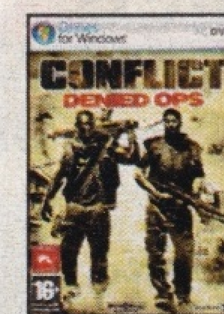
Także wiele płotków, skrzynek i innych mniejszych przeszkód sypie się w pył pod seriami z karabinów. Tym większa szkoda, że ogólny poziom oprawy graficznej nie jest za wysoki (ekipa Pivotal uparła się, by napisać własny silnik, kiedy wszyscy kupują licencję na Unreal Engine 3), bo te fruwające kawałki desek fajniej wyglądałyby przy pełniejszych teksturach, lepszej grze światłem itd. Nie mogę też pochwalić warstwy audio – nad polskimi głosami już się wyżywałem (dla usprawiedliwienia teamu lokalizacyjnego Cenegi dodam, że oryginalne nie są wcale lepsze, może tylko jest w nich więcej brudu i ciężaru), słabe są też dźwięki eksplozji i wystrzałów oraz muzyka, która niezależnie od tego, co się dzieje na ekranie, cały czas atakuje uszy dramatycznym *agitato con fuoco forte fortissimo*. Innymi słowy, gra tak, jakby został ci jeden punkt energii, wokół było kilkudziesięciu przeciwników, a bomba atomowa miała eksplodować za 15 sekund. Hmm, a wydawało mi się, że dynamiczne dobieranie motywów muzycznych to patent, na który twórcy gier wpadli już kilka lat temu...

Można na to wszystko kręcić nochalem – nawet trzeba – ale nie zmienia to faktu, że świat czeka i znów trzeba go uratować. Tym bardziej że na sklepowych półkach wciąż mało nowości. **Szkoda tylko, że na tym bezrybiu rak o nazwie Denied Ops nie jest o kilka mieszków tańszy...**



Patrz, gdzie strzelasz, łachu!

Zzieleniałem z zazdrości, jak zobaczyłem tę chałupkę.



Conflict: Denied Ops

Producent: Pivotal Games	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.conflictdeniedops.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: taktyczny FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

+ bywa emocjonująca • zróżnicowane lokacje • eksplodujące beczki • kilka drobnych smaczków • można grać w co-opie

− średnia oprawa graficzna i dźwiękowa • nieciekawe głosy w polskiej wersji • lekko siermiężny kształt całości

Jeśli nie masz wielkich oczekiwań, Conflict cię nie zawiedzie – to shooter, jakich już kilka było, bez większych ambicji, oferujący prostą rozrywkę.

GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 4

OCENA 4

Autor: Foch77

PRZED ŚMIERCIĄ NIE UCIEKNIESZ...

MOŻESZ UMRZEĆ PRÓBUJĄC!

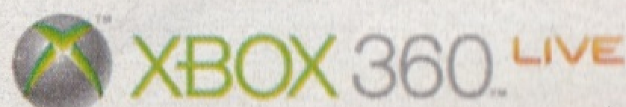
THE CLUB™

PREMIERA: MARZEC 2008*



THE CLUB TO TAJNA ORGANIZACJA, KTÓRA ZRZESZA POTĘŻNYCH, BOGATYCH I NAJBARDZIEJ ZDEGENEROWANYCH LUDZI NA ZIEMI. DAJE IM ROZRYWKĘ, KTÓREJ ISTOTĄ JEST BRUTALNA WALKA NA ŚMIERĆ I ŻYCIE. WEJDŹ DO PODZIEMNEGO KRĘGU I ZOSTAŃ NAJLEPSZYM ZAWODOWYM ZABÓJCĄ ŚWIATA!

















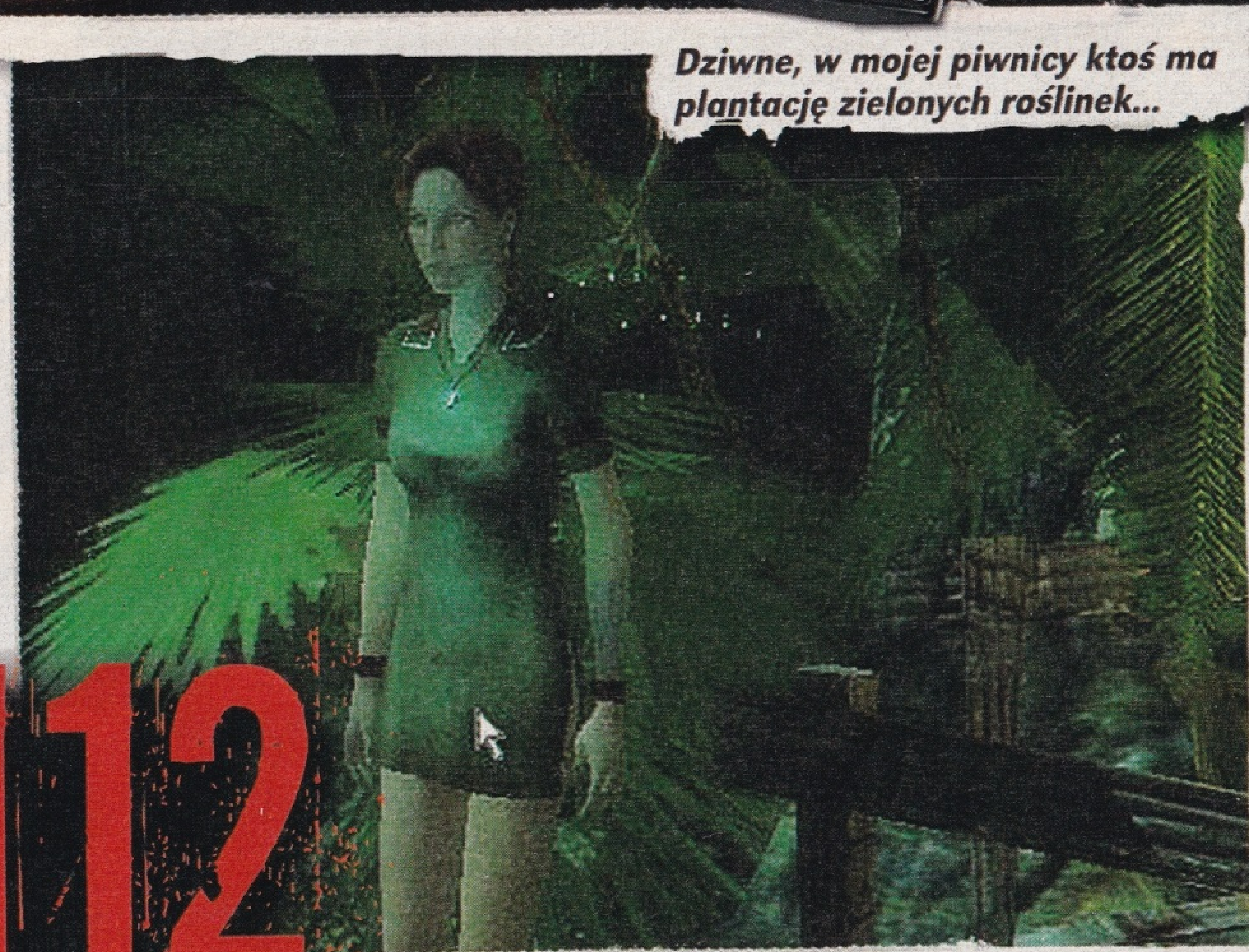
www.sega-europe.com

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona Gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

112 to również europejski numer alarmowy – dzwoniąc pod niego, możesz wezwać zarówno policję, straż pożarną, jak i pogotowie ratunkowe.



Przerdzewiały statek rozbity na skale gdzieś na oceanie od dziesiątków lat skrywa mroczną tajemnicę, którą odkryjesz, pomagając ostatniemu żywemu członkowi jego załogi.



Dziwne, w mojej piwnicy ktoś ma plantację zielonych roślinek...

eXPERIENCE112

Gry adventure przyzwyczaiły nas do zabawy, w której wcielasz się w jakąś postać i jako on/ona zajmujesz rozwiązywaniem wszelkiej maści zagadek. Francuskie eXperience112 w bardzo ciekawy sposób zrywa z tym schematem, czego efektem jest **jedna z najbardziej innowacyjnych przygodówek ostatnich lat.**

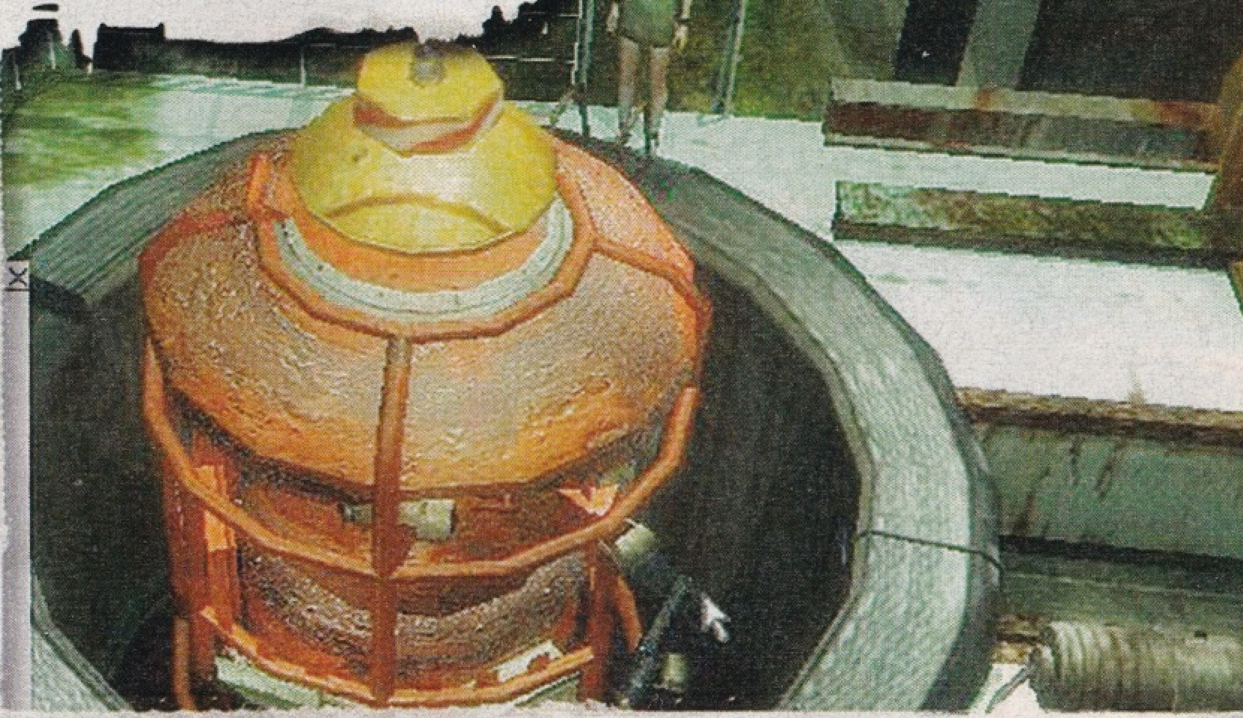
Miejscem akcji jest kilkudziesięcioletni wrak statku rozbitego na samotnej skale. Jego kadłub mocno już przerdzewiał, zaś większość kajut opanowała dzika przyroda. **Zostajesz postawiony w roli osoby, która przejęła kontrolę nad komputerowym systemem bezpieczeństwa okrętu** – nie wiesz jednak, czy sam jesteś na pokładzie, czy nie. Możesz zarządzać niemal wszystkimi urządzeniami elektronicznymi (w tym zamkami w większości drzwi), komputerowymi bazami danych oraz oświetleniem i systemem kamer. Właśnie za pomocą jednej z nich odkrywasz, że we wraku znajduje się ktoś żywy!

To Lea Nichols, młoda kobieta, która właśnie obudziła się w jednej ze zniszczonych kajut. Przez chwilę – nieświadoma, że ją podglądasz – mówi sama do siebie. Częściowo straciła pamięć, wie jednak, że wraz z grupą naukowców pracowała na statku. Kiedy Lea spostrzega włączoną kamerę, próbuje nawiązać z tobą kontakt, porozumieć się. **Zdezorientowana dziewczyna prosi cię o pomoc w wydostaniu się z wraku**, ale jednocześnie pozostaje wobec ciebie nieufna, nie zdradza od razu wszystkiego, co wie o tym miejscu. Na jej zaufanie zapracowujesz sobie stopniowo, rozświetlając właściwe przejścia i otwierając drzwi. Zdarza się także, że przejmujesz kontrolę nad robotem laboratoryjnym czy dźwigiem elektrycznym.

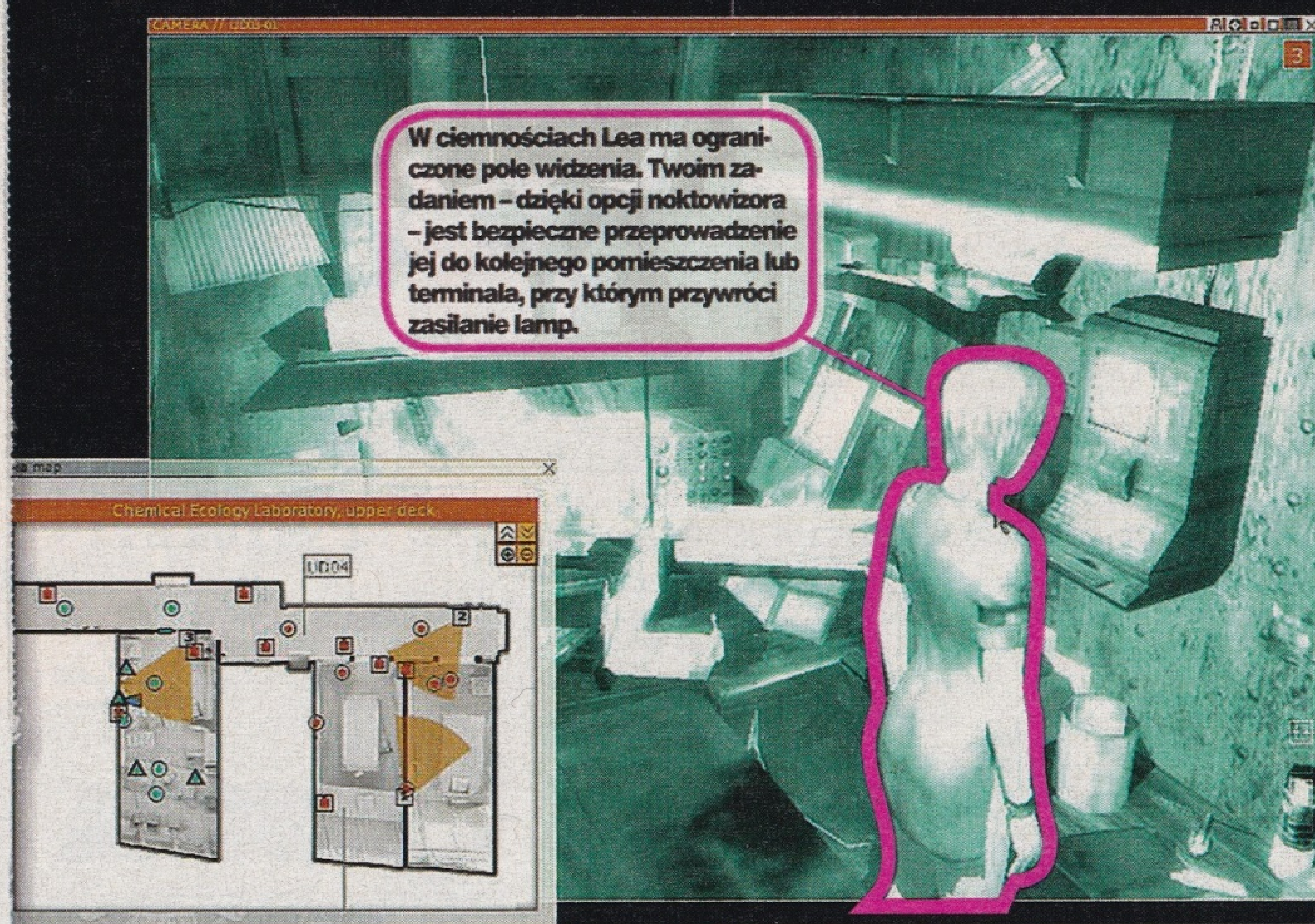
Lea to sterowana przez AI postać samodzielnie poruszająca się po statku, ty zajmujesz się obsługą systemu komputerowego przypominającego zwykłego Windowsa.

Kiedy Lea spostrzega włączoną kamerę, próbuje nawiązać z tobą kontakt.

Na monitorze widzisz okienko z interaktywną mapą (za jej pośrednictwem sterujesz światłem, drzwiami, uruchamiasz urządzenia itp.), otwierasz ekrany z obrazem z poszczególnych kamer (maksymalnie trzech jednocześnie) oraz przeglądasz dokumenty z folderów pracowników i załogi okrętu. W wielu przypadkach istotna jest współpraca pomiędzy tobą a Leą. Często (zwłaszcza później, gdy ma już do ciebie zaufanie) to właśnie dziewczyna podpowiada ci, co powinieneś zrobić, pomaga także, np. instalując ulepszenia dla kamer, w tym powiększanie obrazu, nokto- i termowizję. Zachowania bohaterki pokazują, że **algorytmy AI stoją w eXperience na naprawdę wysokim poziomie.**



Tym złomem mam zanurkować na dno oceanu? Ty to wiesz, jak stracić zaufanie kobiety.



W ciemnościach Lea ma ograniczone pole widzenia. Twoim zadaniem – dzięki opcji noktowizora – jest bezpieczne przeprowadzenie jej do kolejnego pomieszczenia lub terminala, przy którym przywróci zasilanie lamp.

Z czasem **między tobą a Leą wytwarza się specyficzna więź.** Postać dziewczyny została wykreowana na tyle realistycznie, że w eXperience112 naprawdę możesz się poczuć, jakbyś pomagał prawdziwej, żywej osobie. Razem z nią odkrywasz, jakie makabryczne wydarzenia doprowadziły do katastrofy jednostki i śmierci jej załogi. Specyficzny nastrój gry to bez wątpienia jej największa zaleta, przy której bledną wszelkie (drobne) niedogodności w sterowaniu czy braki w grafice.

Właściwie **oprawa wizualna stanowi jedyną poważniejszą wadę eXperience112.** Autorzy mogliby lepiej dopracować modele postaci (tym samym zdradzam, że spotkasz ich kilka) oraz niektóre lokacje. Momentami odnosiłem wrażenie, że mrok panujący na niższych pokładach wraku zastosowano nie dla stworzenia nastroju, lecz dla ukrycia graficznych braków. Ponieważ ważną rolę odgrywa w tym tytule światło, to także jego efekty (chociaż całkiem udane) mogłyby być lepsze.

Tym, co przyciąga do eXperience112, jest jego absolutna wyjątkowość – wątpię, aby kolejne produkcje oferujące podobnie prowadzoną rozgrywkę były tak samo wciągające. Duża w tym zasługa również świetnie opowiedzianej historii oraz wyrazistej bohaterki, z którą gracz nawiązuje specyficzną więź. W to trzeba zagrać!



eXperience112

Producent: Lexis Numerique	**Dystrybutor PL:** Techland

http://www.experience112.com/

cena 79,90

Multiplayer: brak

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB



klimat • fabuła • innowacyjna mechanika rozgrywki



grafika mogłaby być lepsza • minimalne (ale jednak) problemy z AI

Innowacyjna i wciągająca przygodówka z niesamowicie wyrazistą postacią w roli głównej. Takiej gry jeszcze nie było!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: emter

SPACEFORCE CAPTAINS

Lubię strategie turowe, lubię pełne Obcych gry kosmiczne, jednak nawet najszczersza sympatia przegrywa... ze zwykłą nudą.

Captains to strategia turowa osadzona w uniwersum stworzonym na potrzeby wydanego kilka miesięcy temu kosmicznego symulatora Spaceforce: Rogue Universe. **Duchowy pierwowzór był zwykłym przeciętniakiem i z trudem przykuwał na dłużej do monitora** – skąd więc pomysł na wykorzystanie świata Spaceforce w grze z innego gatunku? Cóż, międzyplanetarna próżnia jest na tyle pojemna, że w swoje otchłanie przyjmie również tę zagadkę.

Tryb dla jednego gracza w Captains oferuje – poza kilkoma scenariuszami – trzy kampanie. Na pierwszy ogień idzie frakcja EMD, czyli ludzie. Kolejne to Ordowie oraz Alreanowie. **Tym, co poważnie rozczarowuje, nie jest długość zabawy, ale fabuła – a konkretnie jej brak.** Z krótkiego intra dowiadujesz się, że Ordowie dokonują niespodziewanego ataku na Układ Słoneczny, a Ziemianie z EMD mobilizują się do obrony swoich terytoriów. Dalsze fragmenty opowieści poznajesz, czytając niedługie teksty wprowadzenia na początku każdej misji – **Captains zdecydowanie brakuje rozmachu.**

Rozgrywka w Kapitanach przypomina trzecią część... Heroes of Might & Magic. Każdą misję rozpoczynasz, spoglądając na statek (ze swoim kapitanem/bohaterem na pokładzie), który w turach przemieszczasz po trójwymiarowej mapie. **Zbierasz dryfujące w przestrzeni surowce oraz walczysz z napotykanymi flotami.** Po znalezieniu i zajęciu stacji kosmicznej rozpoczynasz jej rozbudowę. Oprócz stawiania kolejnych struktur (oczywiście tylko jednej na turę) rekrutujesz tam także dodatkową flotę, opracowujesz ulepszenia, handlujesz sześcioma dostępnymi w grze surowcami (te zdobywasz, zajmując odpowiednie punkty na mapie) oraz najmujesz dodatkowych bohaterów.

Kapitanowie podczas służby zdobywają punkty doświadczenia, które przeznaczasz na dodatkowe umiejętności. Mogą oni również używać znalezionych artefaktów oraz zakupionych u handlarza na stacji ulepszeń (leczenie, dwa rodzaje broni oraz urządzenie szpiegowskie). Najbardziej opłaca się rozwijać postać, którą otrzymasz na początku kampanii, ponieważ przechodzi ona – wraz z całym zdobytym doświadczeniem – do kolejnych misji. Każdemu kapitanowi przyporządkowujesz oddziały floty. Chociaż twoje armie składają się z wielu statków, to podczas bitew na ekranie widzisz maksymalnie sześć modeli po obu stronach – pod każdym z nich wyświetlona jest liczba okrętów, jaką reprezentuje. Znów jak w Hirołsach...

Rozgrywka w Kapitanach przypomina... Heroes of Might & Magic III.

Łatwo się domyślić, że również walki praktycznie niczym nie różnią się od tych z klasycznego hitu o magii i mieczu – do dyspozycji masz nawet **coś w rodzaju księgi czarów (tutaj: wynalazków), którymi dręczysz przeciwników lub wzmacniasz sprzymierzeńców.** Podczas starć bardzo przeszkadza jednak trójwymiarowe środowisko gry, w którym jednostki często zlewają się z otoczeniem (statki są bowiem rozmieszczone na płaskim polu, pod którym widoczna jest głębia tła). Jeszcze gorzej jest, gdy podświetlisz siatkę pól ruchu – nieduże modele okrętów stają się praktycznie niewidoczne. Kolejną wadą jest dość niski poziom AI przeciwników, których taktyka z reguły opiera się na atakowaniu twoich najsłabszych lub najmniej licznych oddziałów.

Mimo że Captains tak bardzo przypomina ultragrywalnych trzecich Hirołsów, to monotonne misje, mało zróżnicowane scenerie bitew i niewysoki poziom trudności gry sprawiają, że po trzech-czterech godzinach rozgrywka zaczyna się nudzić. **Zdecydowanie brakuje także pomysłu na zabawę dla wielu graczy, chociażby w formie prostego trybu hot-seat.** Zagrać w Spaceforce: Captains nikt ci nie broni, ale...



Jesteś pewien, że ten kamuflaż zlewa się z otoczeniem i nie przyciągnie uwagi przeciwników?



Krok po kroku, krok po kroczku – i zaraz wygodnie wyciągnę się w bazie przed telewizorem.



Ognia! Skubany schował się za tamtą asteroidą!



Mówiłem ci, że jak pomalujemy ją na szaro i dodamy kilka atrap wyrzutni rakiet, to nikt nie zauważy, że stacja jest z kartonu.

Spaceforce: Captains



Autor: emter

Producent: Dreamatrix Game Studios	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.sfcaptains.com/

cena ---

Multiplayer: brak

Gatunek: strategia turowa

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 64 MB

Plusy: modele statków i stacji kosmicznych • odgłosy i muzyka • potrafi wciągnąć...

Minusy: ...na bardzo krótko • monotonne misje • brak multi (choćby trybu hot-seat)

Dzisiaj pogram, jutro zapomnę – niby można, ale czy nie lepiej spędzić czas w ciekawszy sposób?

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 4
OCENA 3

Zielono-białe radiowozy.

12 marca 1996 roku wyemitowano pilota serialu, którego obejrzało 10 milionów widzów. Był to absolutny rekord, jeśli chodzi o niemiecką telewizję.



Achtung! Die Autobahnpolizei! Mam nadzieję, że nie zapomniałeś gaśnicy i trójkąta odblaskowego, bo bezwzględni komisarze Semir Gerkhan i Tom Kranich nie mają litości!

COBRA
ODDZIAŁ SPECJALNY
POŚCIG



Dlatego właśnie nie można grzać 140 na górskich drogach.



Jeśli się przyjrzysz, to zobaczysz, że z samochodu wyleciał m.in. tłok i... klucz francuski! 1/2

Oryginalny tytuł doskonałego serialu o dzielnych niemieckich policjantach to: „Alarm für Cobra 11: Die Autobahnpolizei". Film pojawia się na ekranach telewizorów naszych zachodnich sąsiadów co tydzień od 12 lat i nie zanosi się, żeby miał przestać. Ktoś w RTL wpadł w końcu na pomysł, żeby przekuć sukces filmowy na grę komputerową – i tak właśnie chłopaki ze studia Synetic dostały robotę. I muszę ci powiedzieć, że dobrze się stało, bo **zamiast oczekiwanego Scheiße do rąk wpadła mi naprawdę porządna produkcja.** Może nie hit i wypas na miarę Need for Speed, ale panowie, w to się naprawdę miło gra!

Od razu trzeba zaznaczyć, że to ścigałko-popychałka, a nie symulator, więc jeśli bez grzebania w silniku i wymiany opon co 5 km czujesz się niedzielnym kierowcą, to Cobrę sobie odpuść. Tytuł z Synetic orbituje raczej w klimatach FlatOut czy starożytnego Motorhead. Może z tą różnicą, że w tej ostatniej grze bryki tylko fruwały po zderzeniu, a w Cobrze ulegają rozwałce jak w klasycznym Destruction Derby. Nie jest to taka jazda jak w Carmaggedonie, bo **model uszkodzeń dotyczy jedynie karoserii, a nawet masakryczne uszkodzenia nie wpływają na właściwości jazdy**, wygląda to jednak dobrze. Zniszczenia są potężne i można poczuć się jak Neo na autostradzie w „Matriksie", tym bardziej że poważniejsze wypadki są prezentowane na powtórce.

Nie brakuje wyścigów z różnorodnymi bandziorami, zadań na czas i orientację.

OK, nie chodzi przecież o rozwalanie niemieckich Autobahnów i solidnych volkswagenów. Masz do wyboru kilka opcji zabawy, ale i tak musisz zacząć od trybu fabularnego, który okraszono historyjkami na motywach z serialu TV. Jest to osiem rozbudowanych, podzielonych na mniejsze etapy misji, w których komisarze Semir Gerkhan i Tom Kranich ścigają przestępców. Wiadomo to właściwie jedynie z odsłuchiwanych dialogów – samych bohaterów nie zobaczysz, ujrzysz tylko kolejne samochody, którymi będą się rozbijać.

Scenariusze są kiepskie, ale ich realizacja jest niezła. **Znajdziesz tu masę klasycznych pościgów, ale też świetne misje, gdzie trzeba podejrzanego jedynie śledzić.** To o tyle trudne, że musisz cały czas zachowywać pewną odległość od przestępcy, a zazwyczaj jeździsz po zatłoczonych drogach lub w ruchliwym centrum miasta. Oczywiście nie brakuje wyścigów z różnorodnymi bandziorami, zadań na czas i orientację. Szczególnie te ostatnie dają w kość, bo za radar robi zwykła strzałka z przybliżonym kierunkiem jazdy, w galimatiasie ulic jesteś więc skazany na własny harcerski zmysł.

I dobrze, właśnie **dość wysoki stopień trudności i urozmaicone zadania to duże zalety gry, podobnie jak niezawodna sztuczna inteligencja.**

Na minus są za to: brak trybu nocnego, utrudnień pogodowych czy też minimalistyczna wersja multiplayera (jedynie dwóch graczy na dzielonym ekranie).

Po zaliczeniu epizodów fabularnych można się jeszcze pościgać w pozostałych, klasycznych trybach: czasówki czy rajdu z przeciwnikami komputerowymi. Najwięcej frajdy daje jednak rozgrywanie scenariuszy, nie ze względu na fabułę, ale realizację pomysłu. Muzyczka w Cobrze nie przeszkadza, a niekiedy nawet sympatycznie przygrywa. Wizualnie jest pewien niedosyt efektów, ale też oczy nie bolą od patrzenia. **Cobra to średniak z aspiracjami, poza tym ma wysoką grywalność i sympatycznie spędza się przy niej czas.** Achtung! Warto ten tytuł mieć!



Bardzo ładne worki ze śmieciami. Już tylko dla nich warto odpalić grę!

Cobra: oddział specjalny. Pościg

Producent: Synetic
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.synetic.de/

cena 79,90

Multiplayer: split-screen

Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB

Plusy: ponad 30 wózków do wyboru • 8 dużych misji i więcej niż 70 etapów • niezłe efekty kolizji i zniszczeń • ulice Paryża, Londynu i Nowego Jorku • bardzo dobre AI

Minusy: brak efektów pogodowych • prosta fabuła • kiepskie multi • brak „wodotrysków" graficznych

Rzetelna gierka, po zetknięciu z którą nie grozi ci, że staniesz się zwolennikiem rowerów i pieszych wycieczek.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4+
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

Jeśli od nowego Sudden Strike'a oczekiwałeś rozgrywki rodem z Kompanii Braci, to będziesz zawiedziony. Jeśli spodziewałeś się klasyka w nowych szatach – będziesz wniebowzięty.

Sudden Strike 3
Arms for Victory

Na trzecią część Sudden Strike'a musieliśmy czekać ponad 4 lata. W tym czasie na rynku pojawiła się kontynuacja konkurencyjnego Blitzkriega oraz cała masa mniej lub bardziej udanych klonów obu produkcji. Zmienił się także sam gatunek drugowojennych RTS-ów – **popularność zyskały gry, w których zamiast całymi armiami dowodzisz mniejszymi, taktycznymi oddziałami.**

Arms for Victory pozostaje gdzieś obok rynkowych trendów, celując głównie w doświadczonych, bardziej wymagających strategów. Kupując grę, otrzymasz aż pięć rozbudowanych kampanii: aliantów w Europie (od lądowania w Normandii), Rosjan na Krymie, Niemców chroniących swoich fabryk we Francji (1944 r.), Amerykanów atakujących Iwo Jimę oraz Japończyków broniących tejże. Niektóre z map mają po 4 km² powierzchni, zaś rozegranie na nich batalii zajmuje nawet kilka godzin! **Tym, co odróżnia Sudden Strike 3 od dostępnych na rynku gier drugowojennych, jest jej rozmach – w bitwach biorą udział potężne ilości piechoty i sprzętu.** Dla przykładu: po lądowaniu w Normandii komputer poinformował mnie, że podczas misji wykorzystałem około 3000 żołnierzy oraz kilkadziesiąt czołgów. Niemcy dysponowali siłami jeszcze większymi.

W grze odwzorowano autentyczne formacje piechoty oraz (w sumie) kilkaset ówczesnych jednostek zmechanizowanych. Na każdym z pojazdów wydzielono kilka możliwych do ostrzelania stref (gąsienice, silnik, pancerze itp.). Wyboru celów dokonuje AI twoich podkomendnych, co – biorąc pod uwagę skalę starć – jest dobrym rozwiązaniem. Sporo pracy – również z przyzwoitym skutkiem – poświęcono na odpowiednie zbilansowanie sił poszczególnych typów wojsk. **Nie licz na to, że oddział piechoty będzie w stanie zniszczyć kolumnę czołgów.** Żołnierze wyposażeni w granatniki czy zwykłe granaty radzą sobie z samochodami zwiadowczymi i wozami opancerzonymi, w konfrontacji z czołgami padają jednak jak muchy.

Przesyłka polecona, proszę o pokwitowanie odbioru.

Uważaj, za spożywczym schował się tygrys! Kolejne nadciągają od strony fryzjera!

Sudden Strike 3 – pomimo znaczących wad – ma w sobie to „coś".

Istotne podczas rozgrywki jest zapewnienie swoim wojskom paliwa i amunicji. Oddziały zaopatrzeniowe mają określony zasięg działania, w którym robią to automatycznie, dlatego najlepiej trzymać je bezpośrednio na tyłach głównej linii natarcia. Przy okazji ujawnia się tutaj często w tego typu grach błąd AI, który nie ominął również SS3. Kiedy zaznaczasz i wysyłasz gdzieś większą grupę jednostek, szybsze (i zupełnie bezbronne) pojazdy zaopatrzeniowe od razu wysuwają się na czoło pochodu – najczęściej wprost pod lufy wroga.

Starczy tego surfowania, wracamy wygrzewać się na plaży Omaha.

Już na normalnym poziomie trudności Sudden Strike 3 jest grą bardzo wymagającą. Oczywiście nie zaliczałbym tego do wad, gdyby nie to, że **AI przeciwnika wyraźnie oszukuje.** Na porządku dziennym są tutaj sytuacje, kiedy twoje wojska nie widzą ostrzeliwującego ich wroga. Piechota komputera ma większe pole widzenia od twojej, nie wspominając już o czołgach – ich starcia przypominają momentami pojedynki sokoła z kretem, który ledwo dostrzega koniec własnego nosa.

Zastrzeżenia mam również do dość przeciętnej oprawy wizualnej Arms for Victory. Sudden Strike przeszedł co prawda w trzeci wymiar, jednak poziom szczegółowości otoczenia i jednostek, a także efekty wody oraz wybuchy pozostają daleko w tyle za wydawanymi ostatnio RTS-ami. Na plus muszę jednak zaliczyć to, że **silnik graficzny został bardzo dobrze zoptymalizowany i nawet na słabszym komputerze płynnie radzi sobie z wyświetlaniem setek jednostek na rozległym polu bitwy.**

Sudden Strike 3 – pomimo znaczących wad – ma w sobie to „coś", co sprawi, że przypomnisz sobie czasy zachwytu nad jego pierwszą odsłoną. To również **bardzo dobry materiał do sieciowych potyczek z kumplami.** Bracie, warto porzucić na chwilę swoją Kompanię i spróbować pokierować prawdziwą armią.

Autor: emter

Sudden Strike 3: Arms for Victory

Producent:	Dystrybutor PL:
Fireglow Games	Cenega

http://www.suddenstrike.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB


grywalność • rozbudowane misje • różnorodność jednostek


oszustwa AI • przestarzała grafika

Klasyczny RTS skierowany do doświadczonych strategów. W SS3 najlepiej grać po sieci – unikniesz nierównych starć z oszukującym AI.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4-

Witamy w klubie. Kulką!

Jeden z bohaterów nosi ksywkę Nemo – nie po rybce z filmu animowanego, a po kapitanie łodzi podwodnej z książki „20 000 mil podmorskiej żeglugi".





Jeśli opróżniłeś tę bekę, rzeczywiście możesz mieć kłopoty z pionem.

The CLUB

Byłeś kiedyś na strzelnicy? Wygrałeś misia dla dziewczyny, strzelając w zapałki? Nie? Nie przejmuj się – w The Club wszystko sobie odbijesz.



Czarny strzela do białego? To jest równouprawnienie!

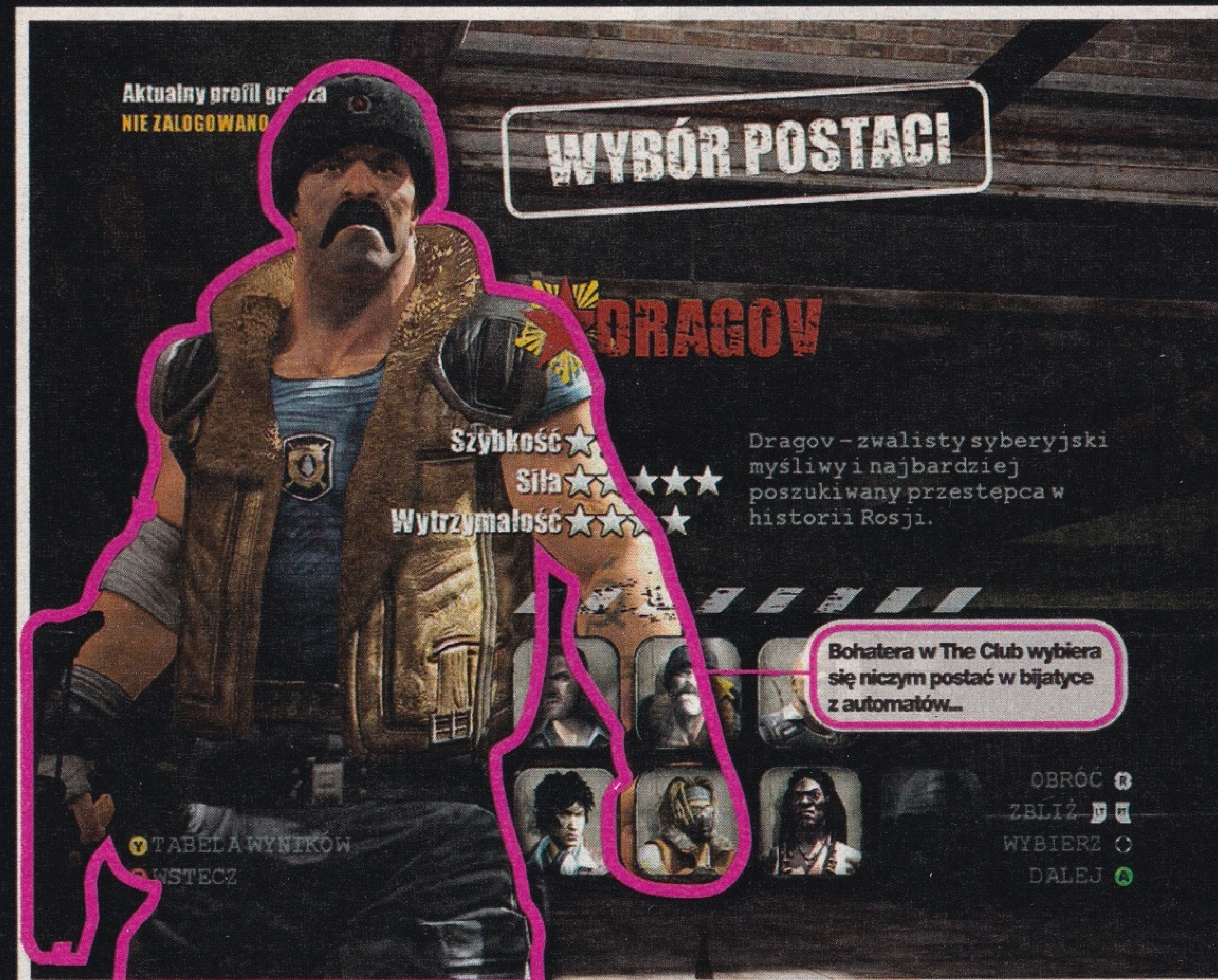
A raczej odstrzelisz, bowiem chociaż w grze jest przycisk służący do ataku wręcz, to użyjesz go może kilka razy podczas całej zabawy. Ten klub niewiele ma więc wspólnego z organizacją znaną z kultowego filmu „Fight Club" z Bradem Pittem i Edwardem Nortonem w rolach głównych. **Tam liczyły się pięści i odporność na ból, tu – szybkostrzelne pukawki, celność i refleks.** Podobne są za to emocje, których doświadczają członkowie obu grup...

Na czym polega zabawa? Punktem wyjścia jest sytuacja znana z wielu filmów i opowiadań sci-fi, a także kilku gier komputerowych: elitarna grupa najbogatszych i najpotężniejszych ludzi na świecie zakłada **tajny klub, którego członkowie pasjonują się nietypowymi, organizowanymi przez siebie rozgrywkami.** Biorą w nich udział „fighterzy", którzy na specjalnie przygotowanych arenach starają się zdobyć jak największą liczbę punktów. W czym? W strzelaniu do najemników, których setki – dosłownie! – zapełniają każdy z poziomów. Uczestnicy krwawych zawodów to w większości ludzie, którzy są do udziału w nich zmuszeni – jeden z nich, hazardzista Finn, ma np. długi do spłacenia – ale nie przeszkadza im to wcale w efektownym eksterminowaniu wynajętych przez The Club kiziorów. Hmm...

A zabójstwa potrafią być w tej produkcji efektowne, bo bardziej za styl niż za samo trafienie punktowani są zawodnicy. The Club rozróżnia kilka zagrywek, które nagradzane są premią, m.in. headshot, celny strzał zaraz po obrocie o 180 stopni i inne podobne. Nawet jednak jeśli wszystkich najemników załatwisz w jeden z tych wyjątkowych sposobów, i tak nie uda ci się osiągnąć wyniku niezbędnego do przejścia lokacji – by tego dokonać, będziesz musiał poznać również działanie systemu kombosów.

To bardzo unikatowy kawałek The Club, zasługuje więc na oddzielny akapit. Działa to tak... **Od momentu, gdy pociągniesz serią wrogiego skurczysyna, zaczyna zmniejszać się pasek pokazujący, ile czasu zostało ci do kolejnego trafienia.** Jeśli zmieścisz się w tym limicie, kombo idzie w górę i od tej pory punkty masz liczone podwójnie, pasek zaś resetuje się i znów zmierza do zera, tym razem szybciej. Jeżeli ponownie zdążysz ustrzelić jakiegoś lajkonika, masz już mnożnik x3 – jeśli nie, tracisz bonus. W opisany wyżej sposób kombosa można nabijać praktycznie non stop i jestem pewien, że każdy z etapów da się przejść, bezustannie powiększając współczynnik. **Do tego jednak trzeba wiedzieć, skąd i w jakiej liczbie wrogowie wyskakują, a więc niezbędne jest...**

...mistrzowskie opanowanie tras. Tfu, poziomów. O taką pomyłkę nietrudno, bo grę zrobiło studio Bizarre Creations, znane dotąd z wydawanych na konsole ścigałek z serii Project



Bohatera w The Club wybiera się niczym postać w bijatyce z automatów...

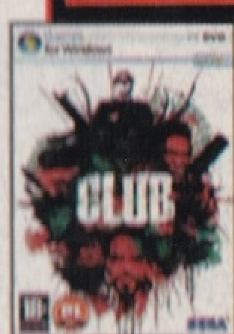
Kuro to ukryty reprezentant Imperium Wschodzącego Słońca (patrz str. 08).

Gotham Racing, a choć shootery i samochodówki to na oko dwa zupełnie różne gatunki, The Club ma w sobie sporo z wyścigów. Po pierwsze, właśnie owe trasy-poziomy. Przy serii PGR twórcy nauczyli się pewnej sztuczki, z której korzystają i tutaj. Polega ona na tym, że nie projektuje się kilkunastu czy kilkudziesięciu różnych torów, tylko tworzy kilka większych lokacji z plątaniną dróg, przez którą wytycza się różne trasy. W The Club jest podobnie: scenerii jest osiem, ale są na tyle złożone, że każdy etap, który w nich się rozgrywa, prowadzi nieco inną drogą. Kolejny pomysł z samochodówek to dostępne tryby: jeden z nich nazywa się Time Attack i polega na przebyciu trzech okrążeń (dosłownie) wzdłuż wyznaczonej ścieżki i zebraniu po drodze maksymalnej liczby punktów.

Tryb Time Attack polega na... przebyciu trzech okrążeń wzdłuż wyznaczonej ścieżki.

Nietypowe, prawda? Takich innych niż w konkurencyjnych tytułach rozwiązań **(tylko co dla The Club jest konkurencją: Crysis czy SEGA Rally?)** jest w grze Bizarre Creations jeszcze więcej. Najbardziej zadziwił mnie poziom trudności i powiązane z nim limity punktów, które trzeba osiągnąć, by zaliczyć kolejne etapy. Produkcja pozwala bawić się z ustawieniami „normalnymi", „nieostrożnymi", „szalonymi" i „prawdziwymi". Przy tych pierwszych rozgrywka jest tak prosta, że nawet ktoś, kto nigdy w ręku nie trzymał myszki, bez trudu zaliczy wszystkie konkurencje – trudno więc traktować je inaczej niż jako trening czy coś w rodzaju „przejazdu testowego". Tymczasem już na drugim poziomie nawet nieźli zawodnicy będą mieli kłopoty, a „szalony" czy „prawdziwy" to wyzwania dla maniaków, którym zechce się wiele razy przechodzić w kółko te same etapy.

Tu dochodzimy do największego problemu The Club – **to gra dla frików, dla których poprawienie życiowego rekordu na planszy takiej to a takiej o tysiąc punktów ma znaczenie** i jest dobrą nagrodą za poświęcenie temu np. godziny prób. Jeśli natomiast wolisz w shooterach fajne scenariusze, zaskakujące zwrotami akcji skrypty i inne podobne patenty, które znamy z Call of Duty 4 czy Gears of War, produkcja magików z Bizarre raczej cię znudzi i szybko dojdziesz do wniosku, że cała ta zabawa nie ma sensu. Multiplayer z dużą liczbą trybów trochę ratuje sytuację, ale nie na tyle, by samymi rozgrywkami sieciowymi przyciągnąć tłumy. Od razu jednak pisałem, że do tego klubu należeć może tylko elita...



The Club

Producent:	Dystrybutor PL:
Bizarre Creations	CD Projekt

http://www.bizarrecreations.com/games/the_club/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP/Vista

+ oryginalny pomysł na rozgrywkę • fajnie zaprojektowane postacie i poziomy • dużo trybów do gry w sieci • niezła grafika...

– ...za to średni dźwięk (karabiny nie grzechoczą jak należy) • jeśli nie lubisz grać w kółko w to samo – szybko się znudzisz

Nietypowy pomysł na shootera, całkiem solidnie zrealizowany. Może jednak nie wypalić, bo to tytuł, który wymaga specyficznego gracza.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Zagubione Simsy.

Inspiracją do napisania „Przypadków Robinsona Crusoe", najsłynniejszej powieści o rozbitku, były losy Alexandra Selkirka, szkockiego marynarza, który spędził 4 lata na bezludnej wyspie.



Popularność serialu „Lost" nie mogła ominąć również wirtualnego świata The Sims. Oto przygody rozbitka z bezludnej wyspy w wersji na wesoło.

The Sims Historie z bezludnej wyspy



Gdybym jeszcze tylko miał kompa z jakąś fajną grą – nie byłoby źle.



Dla dobra naszych młodocianych czytelników: nie wychodźcie na płytszą wodę.

Okej, muszę się przyznać, że „Lost" wybrałem do wstępu po to, by zwrócić twoją uwagę (bo kto o zdrowych zmysłach czytałby o Simsach?), a nie dlatego, że to najlepsze porównanie. **The Sims 2: Historie z bezludnej wyspy to raczej „Cast Away" (ten film z Tomem Hanksem)** albo po prostu „Przypadki Robinsona Crusoe" (oldskulowa powieść Daniela Defoe). Rozbitek jest tu bowiem tylko jeden, a choć wyspa, na którą trafia, kryje w sobie wiele tajemnic, nie są one tak pokręcone, jak sekrety czarnego dymu czy Innych.

Mimo to zabawa jest naprawdę wciągająca i muszę przyznać, że choć kolejne edycje i dodatki do Simsów testuję od dawna, **ostatni raz bawiłem się tak dobrze przy add-onie „Na studiach"**. Cały cykl Historie z... polega na tym, że do standardowej rozgrywki The Sims dodany zostaje scenariusz, który podsuwa kolejne zadania. Momentami gra przypomina więc przygodówkę lub erpega, a najbardziej widać to właśnie w przypadku Bezludnej wyspy.

W trybie fabularnym (poza nim możesz także zająć się typową dla serii swobodną rozgrywką) **na początku wybierasz swoje alter ego: faceta o nazwisku Banan lub dziewczynę, która w dowodzie ma wpisane „Joanna Rycerz"**. Niezależnie od decyzji twoja postać i tak kończy

W trudnym losie rozbitka wspierają cię szympansy, które mogą nawet... zostać członkami twojej rodziny.

(a właściwie zaczyna) tak samo: jako rozbitek na tropikalnej i – jak się zdaje – opuszczonej wyspie. Pierwsze zadania to: rozniecenie ognia, zebranie zapasów żywności, zbudowanie prostego schronienia przed deszczem, poznanie tajników prymitywnego rybołówstwa i tym podobne podstawy survivalu. Później przychodzi czas na eksplorację wyspy, która – jak się okazuje – nie jest zupełnie opuszczona, a przynajmniej była przez jakiś czas zamieszkana. Związaną z tym tajemnicę trzeba odkryć, cały czas zbierając materiały niezbędne do wybudowania tratwy. Pomagają w tym szympansy, które mogą się z tobą zaprzyjaźnić, a nawet... zostać członkami twojej rodziny.



Podstawa przetrwania: umiejętność rozniecania ognia. A może to toaleta?

Tu dochodzimy do kolejnej – po scenariuszu – rzeczy, która macherom Historii z bezludnej wyspy się udała. To przeniesienie elementów rozgrywki znanych z The Sims 2 do wirtualnego świata, w którym nie ma normalnej pracy, domu, znajomych itd. Większość z mechanizmów działa tak jak wcześniej, ale jednocześnie pozwala na wprowadzenie do zabawy nowych sytuacji. Pierwszy z brzegu, choć niezbyt może elegancki przykład to kwestia załatwiania potrzeb fizjologicznych: tu zamiast z wygodnej toalety korzysta się z kępki krzaków. Gorący prysznic zastąpiono kąpielą w morzu lub jeziorze. Pracę – wyjściami do dżungli, w trakcie których zbiera się jedzenie i materiały potrzebne do „kupowania" nowych przedmiotów. Jestem pewien, że fani The Sims docenią spryt, jaki programiści okazali w tym względzie.

Niestety w innym mieli go już mniej – **zabawa jest do bólu liniowa i wszystko trzeba wykonywać w kolejności wymyślonej przez autorów fabuły.** To nie byłoby jeszcze takie złe, gdyby nie fakt, że Historie przymuszają do kilkukrotnego powtarzania niektórych czynności (np. przeszukiwania wraku samolotu). Co gorsza, jeśli wykonasz je ponownie, zanim zechce tego od ciebie scenariusz, oczywiście nie przyniesie to żadnego efektu. W pewnym momencie ocena gry, którą miałem w głowie, spadła z okolic piątki aż do dwójki: musiałem znaleźć na dość sporej parceli linę od spadochronu, która leżała w małej chatce, na podłodze w ciapko-prążki o identycznym kolorze jak rzeczony sznurek, i to przy ścianie, więc tylko pod pewnym kątem miałem szansę ją dostrzec. Czy EA nie stać na beta-testerów?

Mimo niewielkich w sumie niedociągnięć **ta – podobno ostatnia – gra z serii Historie z... zasługuje na porządną ocenę.** To jedna z lepszych produkcji bazujących na silniku The Sims 2 – i taką już chyba pozostanie, bo zdaje się, że Will Wright z Maxis myśli już coraz poważniej o trzeciej części symulacji komputerowych ludzików.

The Sims 2: Historie z bezludnej wyspy

Producent: Maxis	**Dystrybutor PL:** EA Polska

http://www.thesimshistorie.pl/

cena 99,90

Multiplayer: brak

Gatunek: sim

Wymagania: procesor 1,8 GHZ, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP/Vista

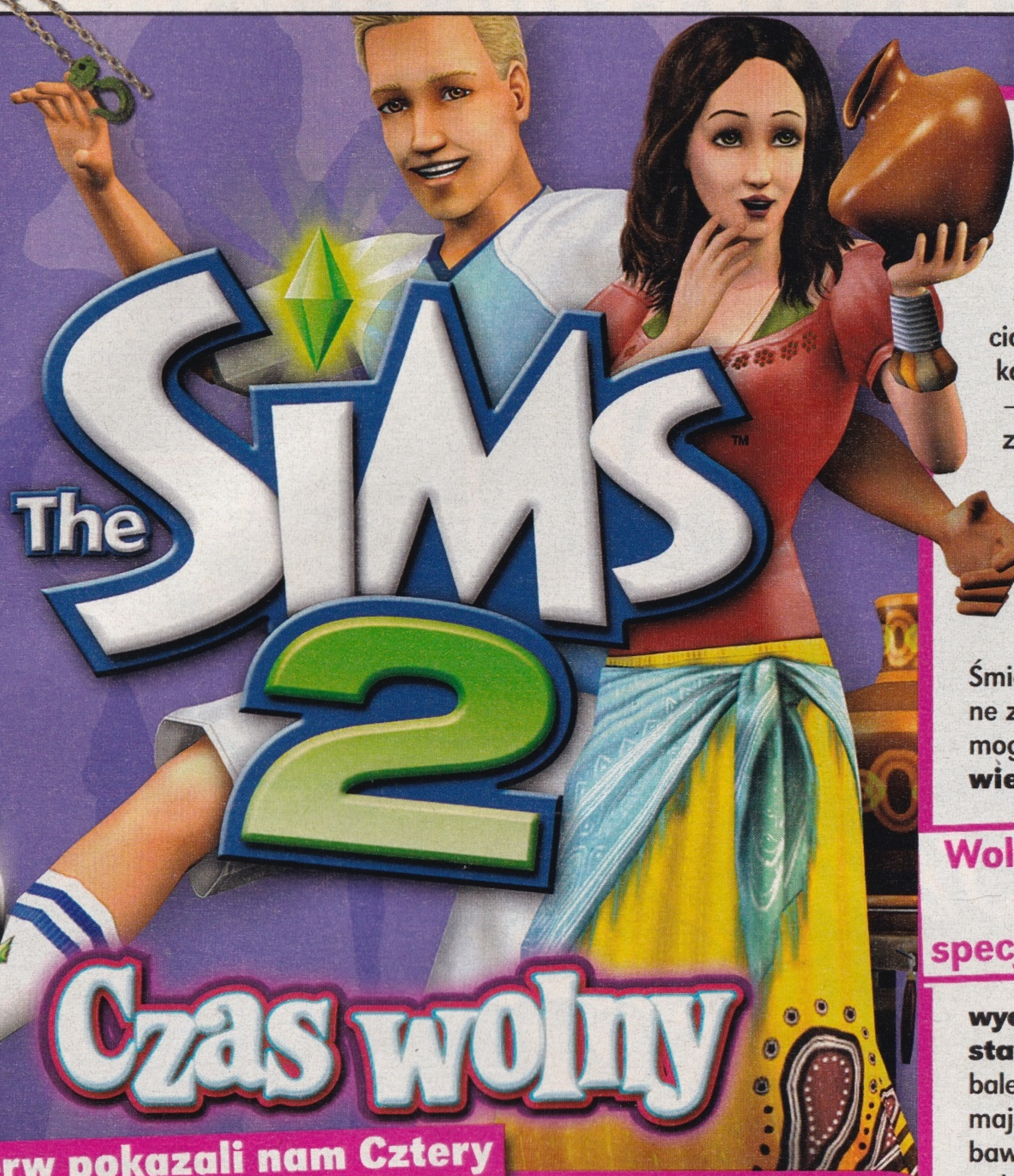
+ fajny scenariusz • niby stare patenty na rozgrywkę, a zabawa świeża • humor

− poszukiwania liny spadochronowej • niepotrzebnie tak liniowa

Jeśli chcesz zobaczyć, jak wygląda los rozbitka na bezludnej wyspie, kupuj w ciemno. Dawno nie było tak dobrych Simsów.

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	5-

Autor: Foch77



Czas wolny

Najpierw pokazali nam Cztery pory roku, potem wysłali Na wakacje, a teraz serwują Wolny czas. Ile można się feriować i byczyć?



To mówiłem ja, Jarząbek.

Ostatnie zdanie wstępu nie dotyczy wcale ani nas, graczy, ani komputerowych ludzików – **adresatem tych słów jest studio Maxis, które ma poważne kłopoty z wymyśleniem nowych mechanizmów rozgrywki do swojej świetnej gry The Sims 2.** Ostatnie trzy dodatki krążą mniej lub bardziej wokół tego samego tematu (co Simy robią w przerwach między pracą i spaniem) i chyba już czas powiedzieć temu: dość!

Pod względem zawartości Wolny czas plasuje się na samym końcu rozszerzeń do The Sims 2 – gdzieś w okolicach Czterech pór roku, daleko za Własnym biznesem czy Na studiach. W grze pojawiło się sąsiedztwo o nazwie Dolina Niezbędna, wbrew nazwie całkowicie zbędne. Znajdziesz tu jedynie kilka parceli publicznych, pozwalających zasmakować w dodanych zajęciach grupowych. Najciekawsze miejsce to tutaj – cytuję z pamięci – Muzeum Sztuki Prawie Współczesnej, w którym zobaczyć można m.in. rzeźbę robota z klocków LEGO. Śmieszne.

Dawaj, piękna, dawaj! Uroda wymaga wysiłku.

Śmieszne są też nowe animacje związane z pasjami, które komputerowe ludki mogą realizować. **Pojawiło się krawiectwo (wreszcie! z tęsknotą wyczekiwałem go od czasów podstawki!)**, jest możliwość potrenowania baletu czy – z bardziej męskich zajęć – pomajstrowania przy samochodach i pobawienia się kolejką elektryczną. Simy wykonują te czynności z charakterystycznym dla nich zaangażowaniem, a mimiką i gestykulacją potrafią wprowadzić w dobry nastrój. Tyle że to wszystko już widzieliśmy w poprzednich add-onach.

Wolny czas bardzo mnie zawiódł – nawet mimo że niczego specjalnego się nie spodziewałem.

Nie mogę też pochwalić innego nowego „ficzera”, wskaźnika aspiracji życiowej, obrazującego stopień samorealizacji Sima, zależny od tego, jak często wykonuje on czynności powiązane z jego hobby. Każdy fan serii wie doskonale, że od dawna jest w grze coś takiego jak miernik aspiracji, więc ten cyngwajster jedynie miesza i sprawia, że interfejs, dotąd elegancki, staje się niepotrzebnie zatłoczony i mało czytelny. Szkoda, bo – zamiast dorzucać kolejny mechanizm – można go było zintegrować z istniejącymi (tyle że wtedy nie byłoby czym się pochwalić na pudełku). Zyskaliby na tym na pewno i gracze, i... Simy. Te ostatnie dlatego, że za osiągnięcie wysokiego poziomu spełnienia aspiracji życiowej ludziki otrzymują różne bonusy, np. dodatkowe, zdobywane tylko w ten sposób przedmioty-gadżety.

Wolny czas bardzo mnie zawiódł – i to nawet mimo że właściwie niczego specjalnego się po tym add-onie nie spodziewałem. Na szczęście recenzowane obok Historie z bezludnej wyspy i opisywane poniżej dwie zabawne gierki z serii The Sims Carnival osłodziły gorycz. **Mam jednak nadzieję, że przy kolejnym dodatku do The Sims 2 ekipa Maxis weźmie się wreszcie do roboty!**

Autor: Foch77

The Sims 2: Wolny czas

Producent: Maxis	**Dystrybutor PL:** EA Polska
http://thesims.ea.com/	
cena 79,90	**Multiplayer:** brak
	Gatunek: sim
Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP/Vista	
+	śmieszne animacje
–	nic nowego • i jeszcze raz: nic nowego

Zawód! Wolny czas to jeden z bardziej zbędnych dodatków do The Sims 2. Fanom serii polecam w tym miesiącu Historie z bezludnej wyspy...

GRYWALNOŚĆ 4 · GRAFIKA 4 · DŹWIĘK 4 · OCENA 3+

Sims Carnival

SnapCity



W tym samym czasie, co Wolny czas i Historie z bezludnej wyspy, pojawiły się dwie inne gry z Sims w tytule, które można ściągnąć choćby ze strony www.pogo.com za 19,95 dolarów każda (w Polsce nie zostaną wydane). Ukazały się one w serii, którą twórcy nazwali Sims Carnival, a pierwsza z nich, **SnapCity, to połączenie SimCity i Tetrisa.** Z nieba spadają klocki, z których układa się strefy: mieszkalną, przemysłową i usługową. Wciąga i nieźle testuje szare komórki. Szkoda, że za tak wysoką cenę.

OCENA 5-

Bumper Blast



To kolejna z logicznych minigierek z cyklu Sims Carnival, dystrybuowana w identyczny sposób jak SnapCity. Tym razem chodzi o to, by – strzelając specjalnym pociskiem – trafić wszystkie kapsle z podobiznami Simów rozrzucone po planszy. Brzmi głupio, dokładne wytłumaczenie zasad zajęłoby co najmniej kilka złożonych zdań (ważny jest kolor kapsli; w grze jest dużo przeszkadzajek/bonusów), ale przed monitorem wszystko nabiera sensu. **A na dodatek staje się bardzo grywalne. Polecam!**

OCENA 4+

Twórcą postaci Arsene'a Lupina jest Maurice Leblanc, francuski pisarz urodzony w 1864 roku i zmarły w 1941. Miłośnik wąsów – jak widać...

Sherlock Holmes versus Arsène Lupin

Pojedynek dżentelmenów – tak można przedstawić czwartą odsłonę przygód Sherlocka Holmesa. Tym razem nie będzie srebrnych kolczyków ani tajemniczych sekt. Pojawi się za to sam Arsene Lupin.

Dziewczynka z zapałkami to to nie jest. Chociaż za-pałkami...

Ej, stary, nie dłub w nosie przy damie.

Lupin po raz kolejny zrobił policję w balona.

A postać to nie byle jaka. Raz, że Francuz, dwa – człowiek w złodziejskim fachu równie utalentowany, co Holmes w sztuce dedukcji. Można się więc spodziewać mistrzowskich zmagań między sąsiadami z obu stron kanału La Manche. Sherlock, wraz z nieodłącznym Watsonem, podejmuje wyzwanie rzucone przez bohatera francuskich książek i przez całą grę podążą jego śladami. Cel jest prosty jak działanie gilotyny: **nie dopuścić do upokorzenia Anglii przez żabojada**, który chce w bezczelny sposób, wprost spod nosa największego detektywa podwędzić kilka cennych dla Brytyjczyków przedmiotów.

Żeby powstrzymać Francuza, Holmes będzie musiał przebrnąć przez szereg łamigłówek. **Jeżeli z wypiekami na twarzy zaczytywałeś się Conan Doylem, to tutaj poczujesz się jak bohater jego książek.** Nieraz przyjdzie ci chwycić w dłoń klasyczne szkło powiększające i z bliska przyjrzeć się pozostawionym na podłodze śladom czy chociażby zbadać obraz. Tylko wtedy dojdziesz do wniosków, które pchną twoją sprawę dalej. Wśród zagadek zdarzają się standardowe dla przygodówek, jak chociażby znane skądinąd układanie indiańskiego totemu, oraz bardziej wymyślne, a co za tym idzie – wymagające zadania. Niekiedy nawet będziesz musiał skojarzyć kilka faktów i odpowiedź wpisać za pomocą klawiatury.

Poziom trudności gry jest naprawdę wysoki. Rozwikłanie wielu z łamigłówek wymaga zastosowania wiedzy o Anglii, jej historii lub kulturze. Lupin bardzo często kokietuje Holmesa za pomocą listów – przydatna jest więc również dość dobra znajomość języka angielskiego (w Polsce gra ukaże się w wersji kinowej, więc będzie okazja, żeby podszkolić lenglydż).

Przyjdzie ci chwycić w dłoń szkło powiększające i z bliska przyjrzeć się śladom.

Najgorsze jest jednak to, że choć zagadki są wymagające, to gra na ogół nie robi niczego, by ci ułatwić życie. Najbardziej denerwuje wymuszana niekiedy konieczność liniowego odkrywania poszczególnych poszlak. Przykładowo: kiedy w muzeum należy porównać odciski butów, musisz zrobić to w określonej kolejności. W przeciwnym wypadku po prostu nic się nie stanie i utkniesz na długie godziny. Poza tym, niekiedy nawet jeśli wykonasz coś poprawnie, to nie dzieje się absolutnie nic, co by wskazało dalsze działanie – na szczęście takie sytuacje są rzadkie.

Historia opowiadana w kolejnych lokacjach, choć z początku niemrawa i dość bezpłciowa, szybko nabiera żywszych barw i może się podobać. Przyjdzie ci zwiedzić galerię sztuki, muzeum, a nawet pałac Buckingham oraz Tower, gdzie **najsłynniejszy detektyw ruszy na odsiecz... krukom.** Wszystkie te miejsca przedstawione są z dbałością o detale, jednak niekiedy tekstury użyte w grze wydają się cokolwiek kiczowate. Nie jest to jedyny zarzut, jeśli chodzi o grafikę. Modele czasem sprawiają wrażenie rysowanych od linijki, przydałoby im się nieco więcej naturalności. Mieszane uczucia mam też w związku z warstwą dźwiękową. O ile dialogi są bardzo dobre, o tyle **muzyka, choć pasująca do klimatu gry, po pewnym czasie usypia.** Na szczęście kojarzony z poprzedniej części interfejs spełnia swe zadanie i jest całkiem wygodny, przez co tytuł, po wyłączeniu muzyki, nie odrzuca.

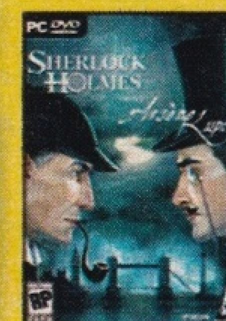
W ogólnym rozrachunku pojedynek Lupina z Holmesem jest produkcją dobrą, choć tylko umiarkowanie. Akcja co prawda toczy się z charakterystyczną dla Anglików flegmą, zagadki zaś niekiedy potrafią sprawić, że przestajesz wierzyć w swoją inteligencję – ale gra wciąga na tyle, że fani przygodówek raczej znajdą w sobie motywację, by przejść ją do samego końca.



Doktor Watson na praktyce lekarskiej. Potem otworzył własny biznes. Masarnię...



Panowie, obstawiamy! Kurs 1:2 dla Holmesa!



Sherlock Holmes versus Arsene Lupin

Producent: Frogwares	**Dystrybutor PL:** City Interactive

http://www.sherlockholmes-thegame.com/

cena 49,90

Multiplayer: brak

Gatunek: przygodówka

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB



fajna historia • oraz cena • zróżnicowane zagadki • dialogi



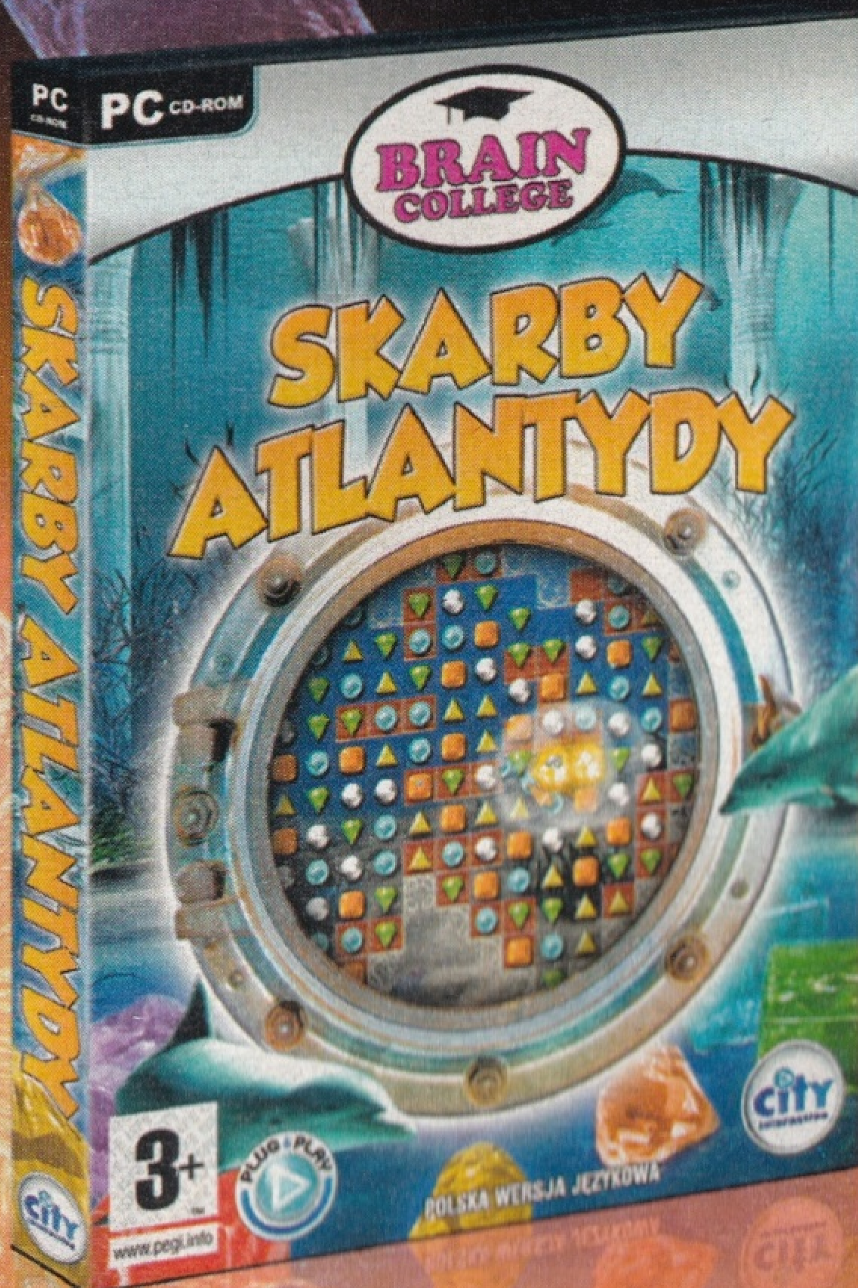
trudna • taka sobie grafika

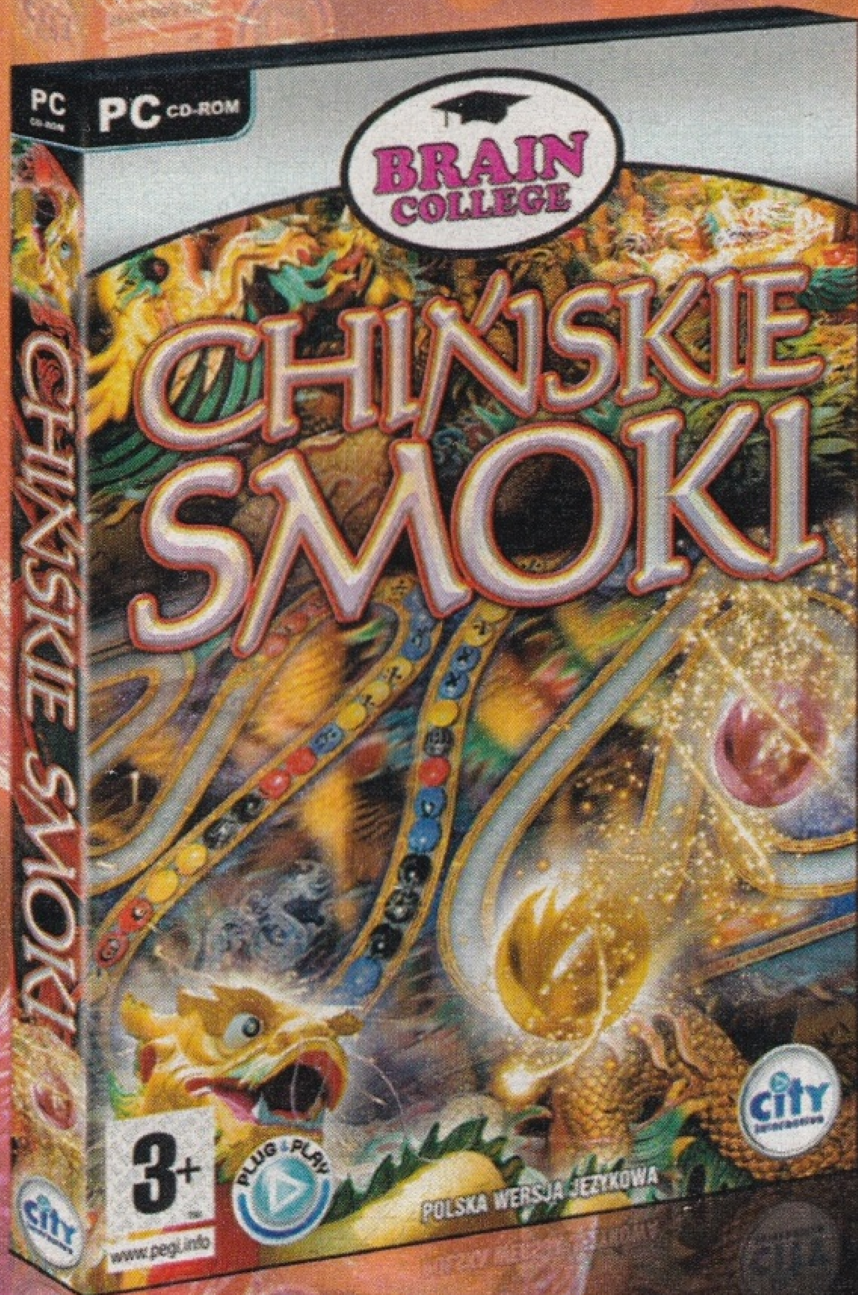
Gra dla wytrwałych i dla wielbicieli Holmesa. Jeśli poprzednie części ci się podobały, ta z pewnością cię nie zawiedzie.

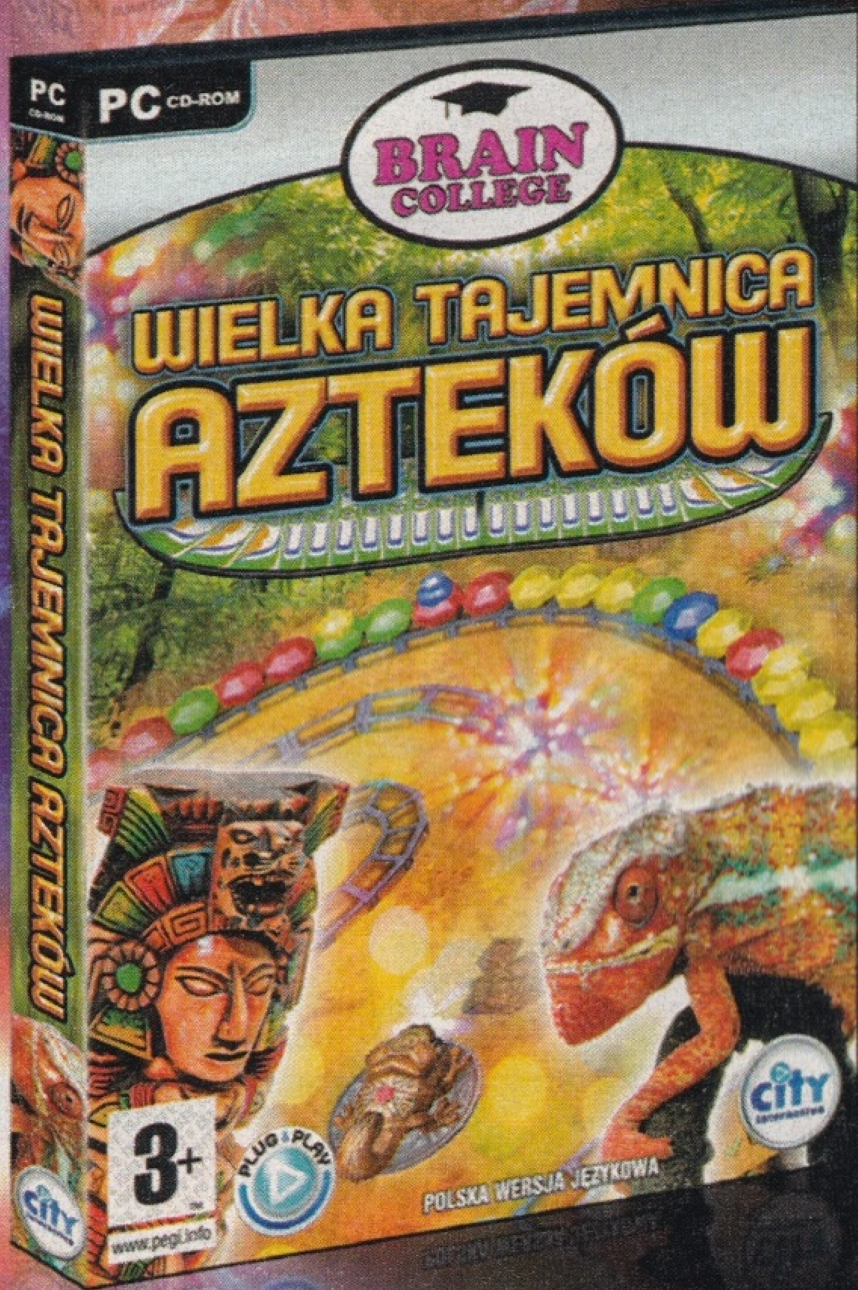
GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 3+
OCENA 4-

Autor: McArena

ZWIĘKSZ POTENCJAŁ SWOJEGO UMYSŁU!







- popraw pamięć, koncentrację i spostrzegawczość
- sprawniej przyswajaj nowe informacje
- wzmocnij umiejętność logicznego myślenia







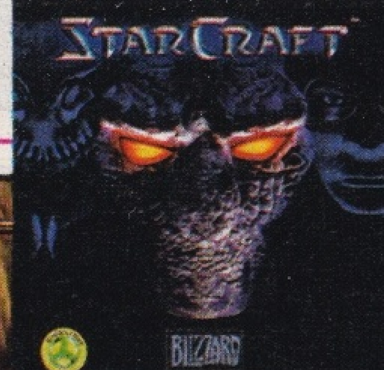
www.city-interactive.com

POLSKA WERSJA KINOWA

TYLKO 19,99 zł

W LUTYM W SPRZEDAŻY W DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

Tylko w Korei StarCraft znalazł do dziś ponad 3,5 mln nabywców. Ci ludzie po SunAge na pewno nie sięgną.



SunAge

Ulubioną grą twórców SunAge jest StarCraft, ich celem – stworzenie strategii dużo, dużo lepszej. To albo żart, albo... nie, to żart.

Co?! Że niby ja nie myję zębów pastą Colgate?!

SunAge to **pierwsza gra młodego i niezależnego (czytaj: niedoświadczonego i biednego) wiedeńskiego zespołu Vertex 4**, który za cel swojej działalności postawił zrewolucjonizowanie RTS-ów. Ich przepis to: zlekceważyć cały rozwój gatunku od czasu premiery StarCrafta (1998), by następnie zupełnie odrzucić podstawowe zasady grywalności, które w mistrzowski sposób zrealizowano w dziele Blizzarda. Po długim wypiekaniu wyszedł im niezły zakalec.



Dwie pielgrzymki i tylko jeden autokar. Szykuje się bitwa na dewocjonalia.

Gra oferuje trzy kampanie po dziewięć misji każda. SunAge przenosi cię w bliżej nieokreśloną przyszłość. **Ludzkość została niemal całkiem wyniszczona przez wojny nuklearne, a Ziemia zamieniła się w jałową pustynię.** Nieliczni, którzy przetrwali, założyli ukryte pod szklanymi kopułami miasta-azyle. Mieszkańcy dziewięciu z nich utworzyli koalicję Federacy – to pierwsza z grywalnych nacji. Drugą jest Raak-Zun, rasa żądnych krwi mutantów, chcących zniszczyć wszystkie siedliska ocalałych. Na początku gra koncentruje się wokół obrony ostatniej z ludzkich siedzib. Z czasem do akcji wkracza również trzecia frakcja – pochodzący z innej planety biomechaniczni Sentinel. **Pełen bujnej przyrody i świeżego powietrza świat Sentineli stanowi łakomy kąsek dla żyjących w trudnych warunkach Ziemian.** Kosmitom z kolei bardzo zależy na wymordowaniu wszystkich ludzi.

Fabuła – chociaż nie jest odkrywcza – może zainteresować, jednak tym, co psuje końcowe wrażenie, są liczne bugi (gra praktycznie nie działa bez zainstalowania dwóch patchy) oraz niedopracowana i uproszczona rozgrywka. Narzekanie zacznę od jednostek. O ile nie mogę się przyczepić do liczby rodzajów piechoty czy pojazdów, to wyraźnie brakuje mi różnorodności między nacjami. **Armie trzech dostępnych frakcji są niemal identyczne, co sprawia, że na dłuższą metę gra jest nudna.** Mankament ten skutecznie obrzydza nie tylko kampanię singlową, ale również wszelkie tryby sieciowe.

Końcowe wrażenie psują liczne bugi oraz niedopracowana i uproszczona rozgrywka.

To jeszcze nic w porównaniu z idiotycznym sposobem dowodzenia wojskami. Po pierwsze, nigdy nie zaznaczysz więcej niż dwadzieścia sześć jednostek naraz. Po drugie – i najważniejsze – wybierać możesz wyłącznie oddziały tego samego typu, np. lekką piechotę czy grupę pojazdów zwiadowczych. Podejrzewam, że w ten sposób **twórcy chcieli uniknąć taktyki typu: „wyprodukuj dużo, weź wszystkich i wyślij do walki"**, tylko że... taka zagrywka to jedyne rozwiązanie, które sprawdza się w tej grze. Poza tym możliwość szybkiego zaznaczania dużych i zróżnicowanych formacji to przecież rzecz kluczowa w multi. O co tu chodzi?

Lokalne zabytki tak bardzo zachwyciły zwiedzających, że postanowili odstrzelić sobie po kawałku na pamiątkę.



SunAge pełne jest tego typu „smaczków". Kolejny przykład: przynajmniej jeden z dowódców (siłę każdego oddziału piechoty możesz zwiększyć, dołączając oficera) to jednostka specjalna, której śmierć oznacza automatyczną porażkę. **Najlepiej zrobisz, jeśli bohatera ustawisz w rogu mapy, otoczysz murem obronnym oraz wieżyczkami strzelniczymi – pod żadnym pozorem nie posyłaj go do walki!** Kilkukrotnie zdarzyło się, że gdy wykonałem ostatnie zadanie misji, włączyła się niemożliwa do ominięcia cut-scenka (podczas niej jednostkami zarządza komputer), po której dowiadywałem się o śmierci jednej z moich kluczowych postaci. Etap kończył się więc porażką. Przy okazji przekonałem się także, że chociaż quicksave działa w grze bez zarzutu, to quickload już nie zawsze...

SunAge wygląda jak sprzed dobrych pięciu, sześciu lat – **dwuwymiarowy RTS to prawdziwy unikat na rynku.** I może gra ta wzbudziłaby we mnie nostalgiczne wspomnienia „starych, dobrych czasów", gdyby nie fakt, że także wtedy byłaby niczym więcej jak przeciętniakiem.



SunAge

Producent: Vertex 4	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.sunage-the-game.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB



mało odkrywcza, ale całkiem znośna fabuła • momentami muzyka • ładna dwuwymiarowa grafika...



...ale zdecydowanie przestarzała • mało różnorodne frakcje • totalnie skopana rozgrywka

Autorzy powinni udostępnić grę jako freeware i zainstalować StarCrafta, by zobaczyć, jak wygląda dobrze zrobiona strategia.

GRYWALNOŚĆ 2
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 4
OCENA 3-

Autor: emter

JUUP.pl wap.juup.pl

Promocja! dzwonki

2 złote

SMS na 7240

	Utwór	Kod
HYMNY	FC Barcelona – Cant Del Barca	FAL7567
	FC Juventus – Inno Juve Juve	FAL7568
	FC Liverpool – You'll Never Walk Alone	FAL7569
	FC Manchester – Glory Glory Man United	FAL7570
	FC Real Madrid – Ala Madrid	FAL7571
	Hymn Piłkarski – Do boju!	FAL7583
	Hymn Piłkarski – Du The Dudek	FAL7584
	Hymn Piłkarski – Ole Ole	FAL7586
	Hymn Polski	FAL7579
	Hymn Rosji	FAL7580
	Hymn Włoch	FAL9127
	UEFA Champions League	FAL7535
	Unia Europejska	FAL7581
POLSKIE DISCO	Bara Bara	FAL9254
	Beata z Albatrosa	FAL14267
	Biała mewa	FAL14269
	Biały Miś	FAL6952
	Bierz Co Chcesz	FAL9257
	Blondyneczka	FAL8182
	Ciało do ciała	FAL12000
	Daj mi te noc	FAL7615
	Dlaczego	FAL15209
	Jesteś szalona	FAL7565
	Kochana uwierz mi	FAL11937
	Majteczki w Kropeczki	FAL6949
	Niech żyje wolność	FAL9248
	Sąsiadka	FAL14248
	Świat nie wierzy łzom	FAL22397
	Za miłość Twą	FAL14250
	Złoty Krążek	FAL14275
MUZYKA FILMOWA	07 Zgłoś się	FAL15762
	Gliniarz z Beverly Hills	FAL9044
	Gwiezdne Wojny	FAL8891
	Janosik	FAL15957
	Kaye Styles-Survivor – Skazany Na Śmierć	FAL20968
	Kill Bill	FAL8073
	Koziołek Matołek	FAL8894
	Kryminalni	FAL15958
	Kubuś Puchatek	FAL9065
	Love Story	FAL15935
	Madagaskar – Wyginam Ciało Śmiało	FAL12005
	Mission Impossible	FAL9045
	Mortal Kombat	FAL9046
	Ojciec Chrzestny	FAL15936
	Prison Break – Skazany na Śmierć	FAL12934
	Pszczółka Maja	FAL8895
	Pulp Fiction	FAL9047
	Rocky	FAL9048
	Sąsiedzi	FAL15959
	Scooby Doo	FAL8302
	Shrek	FAL9540
	Skrzypek Na Dachu	FAL8303
	Smerfy	FAL7554
	Ta Ostatnia Niedziela	FAL22398
	Teleexpress	FAL9066
	Titanic	FAL15914
	Top Gun	FAL8300
	Twin Peaks	FAL8307
	Wielka Miłość	FAL15966

Dzwonki

		Poli 7441	MP3 * 7441
TOP 10	Timbaland feat. One Republic – Apologize	FAL21971	FAL20317
	Feel – Pokaż Na Co Cię Stać	FAL21240	FAL21955
	Leona Lewis – Bleeding Love	FAL22393	----------
	Feel – Jest już ciemno	FAL21968	FAL21828
	Rihanna – Don't Stop The Music	FAL21921	FAL21822
	Ida Corr – Let Me Think About It	FAL22218	FAL22186
	Natalka Karpa – Kalyna	FAL22339	----------
	Crazy Loop – Crazy Loop	FAL21920	FAL21821
	DJ Cargo – Jump To The Bass	FAL22522	FAL22430
	Bum – Kanikuły	FAL22360	FAL20740
SUPER HITY	50 Cent – Ayo Technology	FAL21013	FAL20151
	Agnieszka Włodarczyk – Zawsze Byłam	FAL21247	FAL20231
	Akcent – King Of Disco	FAL21249	FAL19823
	Akcent – Kylie	FAL21248	FAL12347
	Akon – Sorry, Blame It One Me	FAL21253	FAL20263
	Alex C. – Du Hast Den Schoensten...	FAL22329	FAL22279
	Alicia Keys – No One	FAL20966	----------
	Basshunter – Botten Anna	FAL16023	----------
	Britney Spears – Piece Of Me	FAL22333	----------
	Cliver – Zaufaj mi (Kanikuły)	FAL21276	FAL20537
	Code Red – Kanikuły 2007	FAL21277	FAL20017
	David Guetta – Baby When The Light	FAL22349	----------
	David Tavare – Hot Summer Night Oh la la la	FAL22592	FAL22587
	Enrique Iglesias – Somebodys Me	FAL22590	FAL22510
	Enrique Iglesias – Tired of Being Sorry	FAL21292	FAL20759
	InGrid & Stachursky – I Love	FAL22331	FAL22325
	Jeckyll & Hyde – Freefall	FAL21321	FAL16210
	Kombii – Myślę o Tobie	FAL21332	FAL20303
	Mika – Relax, Take It Easy	FAL13025	FAL17856
	Nelly Furtado – Say It Right	FAL15340	FAL20571
	Nelly Furtado – In God's Hands	FAL21346	FAL20351
	Nicole Scherzinger – Baby Love	FAL21348	FAL21214
	Piotr Rubik – Psalm Kochania	FAL8002	FAL12421
	Rihanna feat. Ne-Yo – Hate That I Love You	FAL21352	FAL20974
	September – Can't Get Over	FAL21356	FAL20791
	September – Until I Die	FAL22511	FAL22509
	Shaun Baker – V. I. P.	FAL21969	FAL20436
	Szymon Wydra – Jak Ja Jej To Powiem	FAL21360	FAL21236
	Timbaland – The Way I Are	FAL15990	FAL17778
	Yarabi – Yarabi	FAL21368	FAL20783

!!! DO KAŻDEGO TRUETONA SUPER TAPETA !!!

ODGŁOSY – SMS na 7240

Odgłos	Kod
Ale wiocha, telefon dzwoni!	FAL8995
Beeeeeeek, ups, odbiło mi się	FAL17675
Bo Cię własna izba wytrzeźwień nie pozna	FAL21750
Litwo, Ojczyzno moja...	FAL21718
Memory 5, Siara... i wszystko jasne	FAL21735
Mordo Ty moja!	FAL21731
Odbierz mnie, źle się czuję	FAL8931
Ojcze dyrektorze, telefon od szefa...	FAL21734
Spieprzaj dziadu!	FAL21720
Śmiech Lucyfera	FAL17692
To ja, Twój telefon, odbierz mnie	FAL9007
Wariacki śmiech	FAL8915
Wyjechać Ci z kałacha?	FAL17686
Wykształciuch dzwoni	FAL21740
Zainwestuj w tik-taki, bo ci jedzie...	FAL21738

HIT! SMS na 7940

SŁOWNIK ANGIELSKO-POLSKI SMS FAL18363
POLSKO-ANGIELSKI SMS FAL21134

XENON LIGHT sms o treści FAL18406

Color Mixer sms o treści FAL18385

Czułe Słówka – Gotowe wyznania miłosne – SMS o treści FAL21130

KOMPUTEROWY PULPIT W KOMÓRCE SMS o treści FAL18398

HIT! SMS na 7940 MAPA W KOMÓRCE
Polska FAL11347
Warszawa FAL11348

TAPETY SMS na 7441

Wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem

GRY SMS na 7940

2 GRY W CENIE JEDNEJ!

Tapety włatcy móch SMS na 7441

GRA JAVA – FAL21706 – SMS na 7940

ZWONKI SMS na 7441

A koleżanka nie ma wacka...	FAL17146	Lekcja polskiego	FAL17133
Alleluja	FAL17119	Mamy Cię dość Czesiu	FAL21185
Ave Satan	FAL17115	Normalnie kurde jakbym ożył	FAL17140
Błogosławieni ci, co lubią móchy	FAL21184	Co Pan do ch...wacława wyczynia	FAL21183
Czarna msza	FAL17125	Piękny widok jak sam ch...	FAL17142
Czesio mówi dzień dobry	FAL21178	Proszę trzymać język na wodzy!	FAL21186
Czesio złapał nową muchę	FAL21177	Zbereżnicy, onaniści	FAL17249
Dasz se wacka obciąć?	FAL17148	Zesrałem się proszę Pani	FAL17117

VIDEŁO SMS na 7641

FAL17068 Andżelika nie ma wacka
FAL17084 Wykopki
FAL17100 Miś Przeklinak
FAL17078 Autobus i suwenira

Promocja! (1 złoty) Tapety SMS na 7140

Promocja! (2 złote) Animacje SMS na 7240

KONKURS

RACE 07 WTCC

Wyślij SMS o treści RACE4 na numer 7140 i odpowiadaj na pytania! Do wygrania 10 gier na PC.

Regulamin konkursu na: www.spotler.pl

Gry JAVA SMS na 7940

gameloft

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Aby pobrać jeden z naszych obiektów wyślij SMS z kodem podanym przy obiekcie na odpowiedni numer: dla TAPET oraz DZWONKÓW POLI na numer 7441, dla VIDEO i DZWONKÓW MP3 na numer 7441 (*Cena dzwonka MP3 obejmuje dzwonek TRUETONE w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto) i SUPER TAPETĘ w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto)), dla GIER JAVA, GIER JAVA GAMELOFT i APLIKACJI na numer 7940, dla DZWONKÓW, ANIMACJI i ODGŁOSÓW w PROMOCJI na numer 7240, TAPET w PROMOCJI na numer 7140. Przykład: dla tapet w treści wpisz np. FAL9155 i wyślij na 7441. Dla dzwonków poli wpisz np. FAL5664 i wyślij na 7441. Aby wysłać obiekt do znajomego po kodzie obiektu wpisz „." kopkę oraz numer znajomego Przykład: dla tapet w treści wpisz np. FAL9155.507998998 i wyślij na 7441, dla dzwonków poli wpisz np. FAL5664.507998998 i wyślij na 7441. Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. UWAGA! Sprawdź na wapie: check.mobileclub.pl lub w internecie: www.spotler.pl, czy twój telefon obsługuje wybrany przez Ciebie obiekt!

Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. Usługi dostępne w sieciach ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, PLAY. Połączenie z numerem *71402 wynosi 1,22 zł/min brutto (1 zł netto); Koszt wysłania SMS pod numer 7140 wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto); numer 7240, 7258 wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto); numer 7441 wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto); numer 7641 wynosi 7,22 zł brutto (6 zł netto); numer 7940 wynosi 10,98 zł brutto (9 zł netto). Regulamin serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl/regulamin oraz na stronie WAP pod adresem wap.spotler.pl/regulaminy. Wysłanie sms-a oznacza akceptację zasad korzystania z serwisu określonych w Regulaminie. Reklamacje: help@spotler.pl Jeśli masz problemy z pobraniem zamówionego obiektu wyślij e-mail z dokładnym opisem problemu na adres help@spotler.pl lub zadzwoń pod numer 0-22 338-60-16. (od pon. do pt. w godz. od 12.00 do 17.00)

SAM & MAX

Jeśli SAM nie poradzisz sobie podczas prowadzenia śledztw w grze, skorzystaj z tego wypasionego na MAKSA poradnika.

Epizod 1
Szok kulturowy



Pierwsze zadanie to banał. Musisz odzyskać telefon z rąk szczura.



W tym odcinku trzeba się rozprawić z groźnym hipnotyzerem Bradym.

Na początek musisz odzyskać telefon od szczura. Otwórz szafę, postrzelaj do sera z pistoletu i połóż okup pod norą gryzonia. **Nie podda się on tak łatwo i będziesz musiał przeprowadzić krótkie negocjacje, po których pożądany przedmiot wróci w twoje ręce.** Weź z biura rękawicę bokserską i kulę do kręgli, po czym wyjdź na ulicę.

Porozmawiaj z gościem malującym graffiti na drzwiach garażowych, a następnie rusz w prawą stronę i wejdź do sklepu Bosko. Zamień parę słów z właścicielem. Weź kawałek sera ze stolika obok i pójdź w lewo, w kierunku toalety. Niech Max wejdzie do środka. Chwilę po nim za potrzebą pójdzie chłopak roznoszący kasety. Wtedy **wrzuć do jego drewnianej skrzynki kawałek sera.** W ten sposób złapiesz opętańca. Weź z półki darmową kasetę Brady'ego i udaj się do biura, by ją obejrzeć.

Wyjdź z powrotem na zewnątrz i rusz tym razem w lewo. W pobliskiej uliczce, na bagażniku samochodu znajdziesz spray. Weź go i wykorzystaj do zniszczenia podobizny Brady'ego tuż obok schodów prowadzących do biura. Opętany chłopak przybiegnie, by naprawić to, co zniszczyłeś. Ty tymczasem **wejdź na górę, wychyl się przez okno i zrzuć kulę do kręgli na szaleńca.** Masz drugiego z głowy.

Zejdź na dół i udaj się w podróż autem Sama i Maksa. Czeka cię minigra. Musisz uderzyć w tył dowolnego samochodu, wyciągnąć pistolet, strzelić w tylne światła i krzyknąć przez megafon, żeby jegomość zahamował. **Podczas krótkiego dialogu powiedz, że został zatrzymany, ponieważ ma popsute tylne światła.** W ten sposób wzbogacisz się o 10 tysięcy dolarów. Do czego potrzebna ci ta suma, dowiesz się za chwilę.

Wróć na ulicę, na której mieści się biuro, i pójdź ponownie do Bosko. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że ma na sprzedaż broń z gazem łzawiącym. Kosztuje dokładnie 10 tysięcy. Wręcz Bosko worek z pieniędzmi i wyjdź ze sklepu.

Pójdź w lewo do samego końca i wejdź do gabinetu psychoterapeutki Sybilli. Na miejscu zastaniesz trzeciego chłopaka opętanego przez Brady'ego. **Pogadaj z nim, a następnie strzel do niego ze świeżo nabytej broni i uderz go rękawicą bokserską.** Prędko uśnie. Wypuść z szafy Sybillę. Nauczy cię ona, jak wyprowadzać opętanych chłopaków z transu. Wróć na ulicę i wykorzystaj nową umiejętność na dwóch pozostałych szaleńcach.

Ten, który śpi w sklepie Bosko, zacznie uciekać, jak tylko Sam się przedstawi. Czeka cię pościg. Musisz unikać skrzyń, które chłopak będzie wyrzucał z samochodu. Kiedy zbliżysz się na kilkanaście metrów, otwórz ogień w stronę auta. **Szaleniec się zatrzyma i powie ci, gdzie znajduje się siedziba sprawcy całego zamieszania, Brady'ego.** Póki co weź tylko sprzed wejścia formularz.

Wróć do gabinetu Sybilli i daj jej ten papier. Musisz teraz przejść trzy testy. **To, co powinieneś zrobić, aby je zdać, zależy od tego, jakie objawy chorobowe zostaną wylosowane przez grę.** W pierwszym teście dawaj te odpowiedzi, które pasują do objawu (opętanie na punkcie albo sławy, albo pieniędzy). W drugim wyciągnij pistolet i wymierz w kierunku Sybilli, gdy wypowie słowo, które kojarzy się z podanym uprzedzeniem (uprzedzenie albo do dentysty, albo do fryzjera). W trzecim teście będziesz musiał wybrać tylko dwa elementy w swoim śnie: postać w biurze i zawartość różowego pudełka leżącego pod oknem. Możliwe są dwie kombinacje: albo Sybilla i tort weselny, albo Max i tort urodzinowy.

Po wypełnieniu formularza przez Sybillę udaj się z powrotem do siedziby Brady'ego. Tym razem będziesz mógł wejść do środka. Brady zahipnotyzuje Sama i będziesz musiał sobie poradzić we śnie. Zgaś światło (przełącznik jest przy wejściu), wyciągnij antenę z telewizora, otwórz szafę i nadmuchaj szczura za pomocą pompki do roweru, a na koniec strzel w znak „one way" (znajduje się przy drzwiach).

Czas teraz uratować Maksa. Pójdź do Sybilli. Otrzymasz od niej instrukcję, jak zbudować hełm, który uchroni cię przed hipnozą Brady'ego. Pójdź do Bosko, biorąc po drodze z biura antenę do telewizora. **Używając jej, właściciel sklepu stworzy dla ciebie hełm.** Tak zabezpieczony udaj się ponownie do siedziby Brady'ego.

Obejrzyj wymianę zdań między Samem a Bradym, po czym zabierz się za manipulowanie trzema ponownie opętanymi chłopakami. **Poleć im, aby stali się Bradym, potem nakaż im czcić Maksa (powtórz ze trzy razy), a na koniec powiedz im, żeby zaatakowali psiego detektywa.** W ten podstępny sposób załatwisz paskudnego hipnotyzera.



Sklep Bosko jest wyjątkowo dobrze chroniony.



Hipnotyzer Brady opętał trójkę bohaterów, znanych z dawnych telewizyjnych show dziecięcych.



Aby pokonać złego Brady'ego, będziesz musiał wyposażyć się w stosowny hełm.

Epizod 2 Sitcom



W Sitcomie musisz złożyć wizytę w miejskim studiu telewizyjnym.

Pójdź do sklepu Bosko i porozmawiaj z właścicielem. Ma on dla ciebie modulator głosu za milion dolarów. Cóż, najpierw musisz uzbierać taką sumę. Na stoliku nieopodal lady leży pianka do golenia, kliknij na nią. Pojawi się dobrze ci znany szczur, tyle że w nowej wersji. Wyjdź na zewnątrz, wsiądź do auta i udaj się w pogoń za szalonymi gryzoniami. **Musisz strzelać do nich tak, aby wjechały do jednej ze studzienek kanalizacyjnych na środku drogi.** Celuj w prawy bok, by zmusić ich pojazd do zjechania odrobinę w lewą stronę, i vice versa.

Pojedź do telewizyjnego studia i porozmawiaj z reżyserką. Po krótkiej rozmowie obaj detektywi przejdą przyspieszony test na aktorów. Sam będzie musiał zagrać wściekłego psa (użyj pianki do golenia), a Max rozpłakać się (strzel do niego z broni z gazem łzawiącym). Po sprawdzianie przejdź na plan jednego z seriali telewizyjnych. Porozmawiaj z reżyserką i w końcu powiedz jej, że możecie zaczynać kręcić. **Załóż krowie na głowę klosz z pobliskiej lampy.** Gdy do mieszkania wejdzie gospodarz, zakomunikuj, że zwierzę jest waszym kucharzem. Weź talerz i nałóż na niego krowi placek, który znajduje się tuż za mućką. Kiedy facet spyta, co to jest, odpowiedz, że to potrawa o egzotycznej nazwie „moo goo gai pan".

Dostań się na plan programu w stylu „Gotowanie na ekranie". Powiedz na antenie, że przygotowujesz ciasto, a następnie **wrzuć do garnka kilka dowolnie wybranych składników i całość wsadź do piekarnika.** Voila! Przejdź w miejsce, gdzie nagrywają „Żenującego Idola". Max dostanie się do jury i będziesz mógł wysłuchać piosenki w wykonaniu jednego z trzech chłopaków znanych z poprzedniego epizodu. Kiedy skończy śpiewać, weź kartki z tekstem jego piosenki.

Udaj się na plan programu będącego pastiszem „Milionerów". **Spotkasz tutaj sztukmistrza imieniem Hugh. Poproś, by pokazał ci trik ze zmianą koloru skóry.** Poleć mu, żeby stał się zielony, po czym zróbcie sobie wspólne zdjęcie. Czas najwyższy powalczyć o milion – wejdź na stanowisko i poczekaj na pytanie. Niestety nie będziesz potrafił na nie odpowiedzieć. Hugh zostawi przy swoim stanowisku kartki z pytaniami, podmień je na tekst piosenki z „Żenującego Idola". **Wróć na swoje miejsce i jeszcze raz spróbuj sił.** Tym razem zadanie będzie znacznie prostsze. Wygrasz więc milion dolarów... w kuponach żywieniowych.

Wróć na ulicę, na której znajduje się komisariat, i udaj się do Sybilli. W tym odcinku kobieta zajmuje się wydawaniem magazynu o zjawiskach paranormalnych. Aby ułatwić jej początki, daj jej zdjęcie detektywów z zielonym Hugh. Pójdź do Bosko. Na zewnątrz kup czasopismo Sybilli, po czym wejdź do środka. **Za kupony żywieniowe o wartości miliona dolców nabądź modulator głosu.** Przejdź do dalszej części sklepu i skorzystaj z maszyny z ketchupem do wykończenia swojego tortu.

Wróć do studia, daj tort jednemu z sędziów „Żenującego Idola", skorzystaj z modulatora głosu, po czym podejdź do mikrofonu i zacznij śpiewać. Teraz bez problemu zdobędziesz kontrakt na wydanie płyty. Najwyższa pora, abyś poszedł na spotkanie z głównym szwarccharakterem tego odcinka, czyli Myrą. Wejście na plan jej programu znajduje się w pomieszczeniu, w którym kręciliście odcinek serialu z krową. Aby dostać się do środka, będziesz musiał pokazać dowody na to, że jesteście popularni.

Rozmowę z Myrą na antenie rozpocznij od sprawy występu w „Żenującym Idolu". **Skorzystaj z modulatora, by jeszcze raz zaśpiewać hitową piosenkę.** Jako następny temat wybierz zdjęcie z okładki magazynu Sybilli. Przyznaj, że w całą sprawę z UFO zamieszana była jeszcze... krowa Bessy. To wszystko w tym odcinku.



Szczur z biura Sama i Maksa został... skinem.



Podczas rozgrywki wystąpisz w kilku programach telewizyjnych.



Aby zdobyć milion dolarów, będziesz musiał zagrać w parodii „Milionerów".

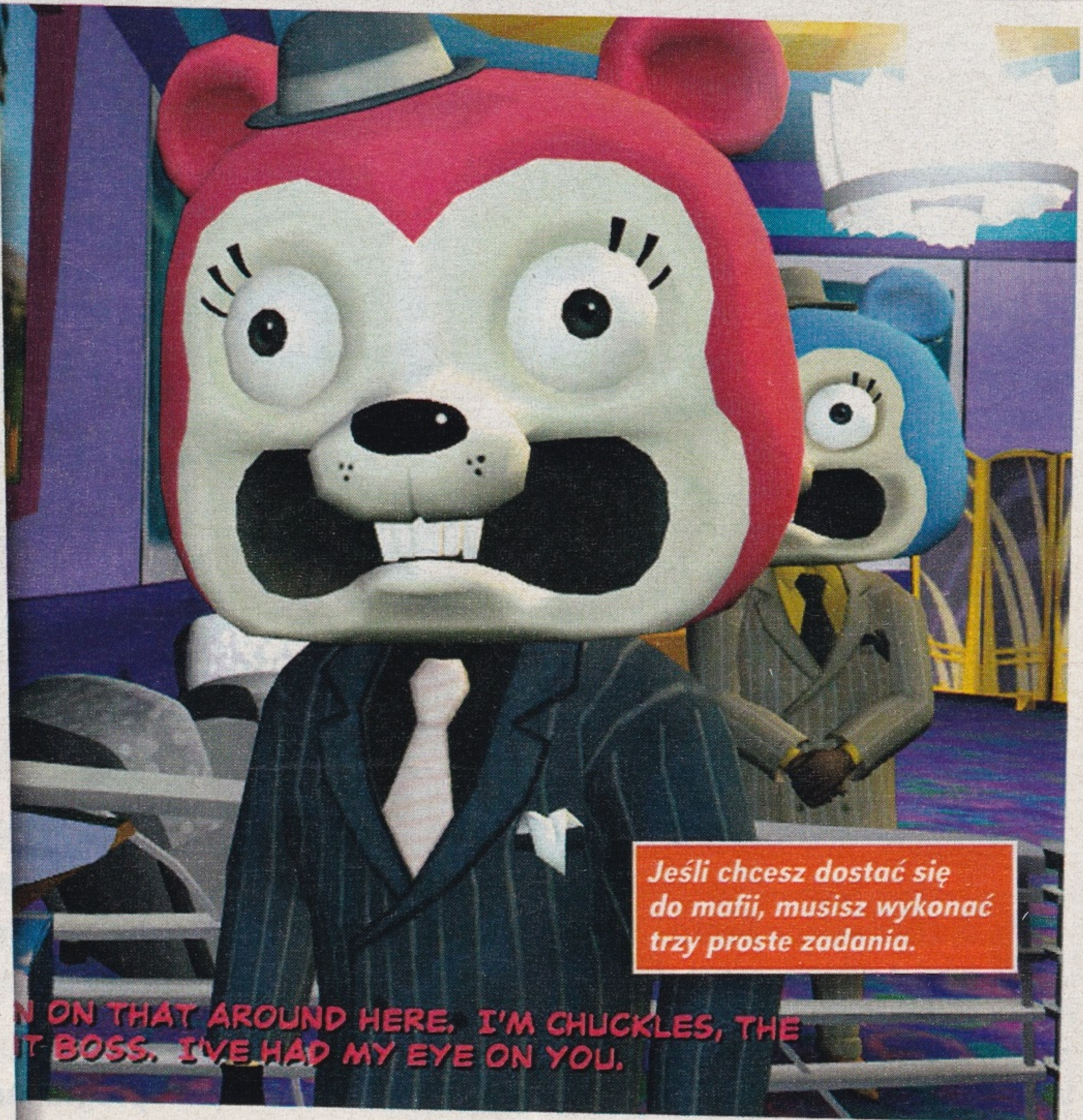


Tyle zachodu po to, by unieszkodliwić opętaną showmankę Myrę.

Epizod 3

Kret, klopsik i kryminał


W tym odcinku odwiedzisz mafijne kasyno.



Jeśli chcesz dostać się do mafii, musisz wykonać trzy proste zadania.

Podnieś kartę leżącą nieopodal szczurzej nory i udaj się do kasyna. Podejdź do stolika w centrum i zagraj z Leonardem. Aby go pokonać, musisz uciec się do małego podstępu. **Przyklej kartę, którą znalazłeś w biurze, do nosa głowy klauna wiszącego nad wejściem.** To pozwoli ci odnieść zwycięstwo. Teraz spróbuj swoich sił przy automacie stojącym nieopodal wejścia. Musisz ustrzelić 20 pomarańczowych szczurów, unikając żółtych. Wygrasz w ten sposób magnes.

Następnie pobaw się z jednorękim bandytą, który stoi po drugiej stronie kasyna. Zobaczysz, jak jeden z mafiosów szepcze hasło, dzięki któremu można dostać się na zaplecze. Czas je uzyskać. **Udaj się do Bosko i kup od niego – za wygrane kupony – pluskwę.** Wróć do kasyna i użyj świeżo nabytego „urządzenia" na ochroniarzu stojącym niedaleko jednorękiego bandyty. W ten sposób dowiesz się, jakie jest hasło do dalszej części budynku. Po wejściu do niej otrzymasz trzy zadania.

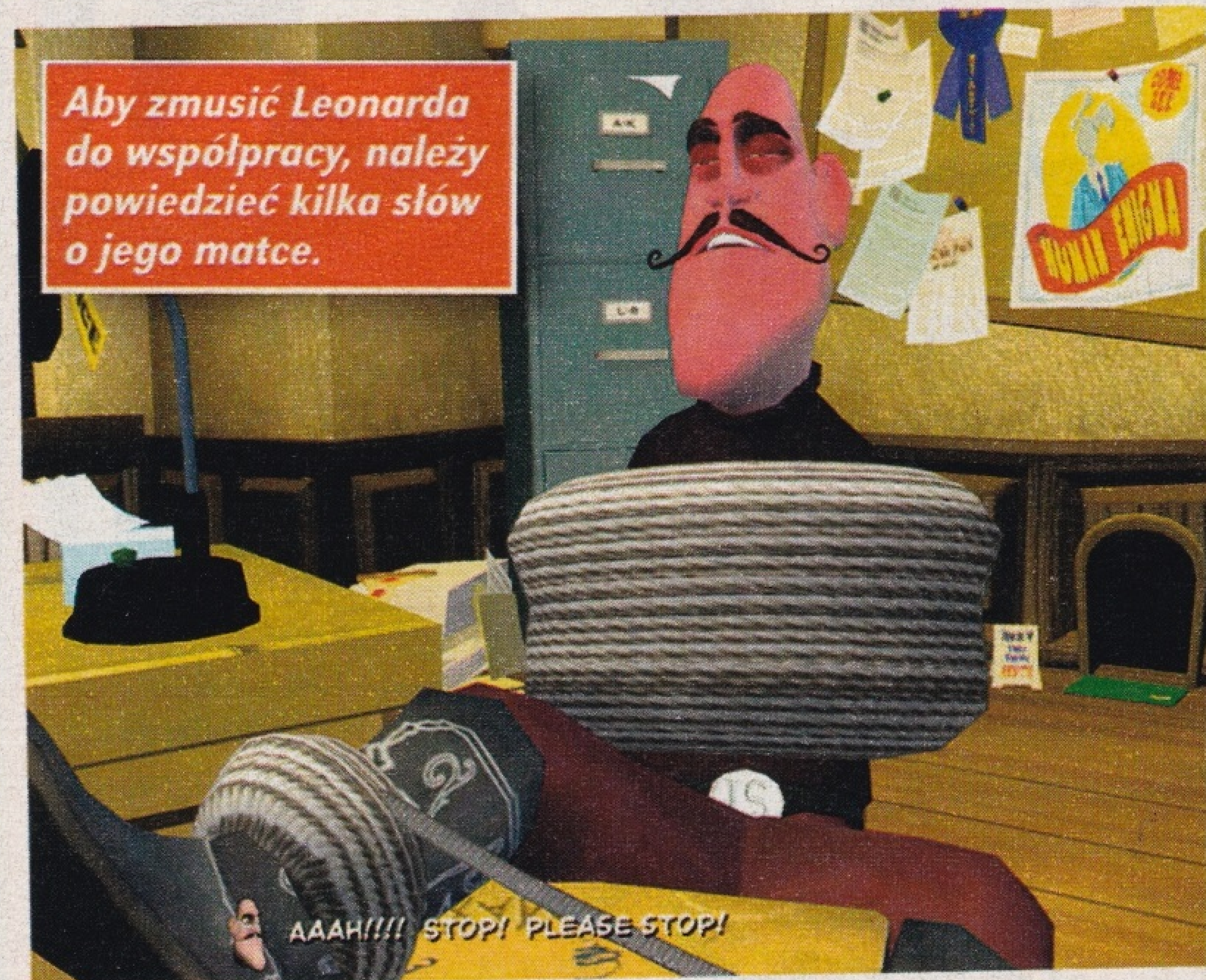
Pierwsze z nich polega na umieszczeniu zabawki w sklepie Bosko. Najpierw udaj się do Sybilli, porozmawiaj z nią i weź kubek ze stolika. Potem pójdź do Bosko i powiedz mu, że przed wejściem czai się mafia. Gdy odwrócisz w ten sposób jego uwagę, **umieść magnes na kamerze stojącej w centrum sklepu i połóż zabawkę na stoliku tuż przy ladzie.** Napełnij przy maszynie w głębi kubek ketchupem. Wróć z nim do Sybilli i połóż go z powrotem na biurku, a następnie wystrzel do niego z pistoletu. Drugie zadanie zaliczone.

Pozostało ci trzecie. Aby je wykonać, udaj się do biura. Grasuje w nim Leonard, którego ograłeś w kasynie w karty. Zmuś go do powiedzenia, gdzie znajduje się cenna kanapka. Aby to zrobić, wypowiedz kilka przykrych zdań na temat jego matki. Oto zwroty:

- *Twoja mama jest tak gruba... że ma więcej fałd niż akordeon zrobiony z origami.*
- *Twoja mama jest tak punktualna... że pojawiła się wcześnie na swoim własnym pogrzebie.*
- *Twoja mama jest tak oszczędna... że przynosi kupony do salonu gier.*
- *Twoja mama jest tak radioaktywna... że gdyby wpadła do odpadów nuklearnych, nikt by nie zwrócił na to uwagi.*
- *Twoja mama jest tak radosna... że smuci się jedynie w trakcie konkursu tańca limbo.*
- *Twoja mama jest tak wulgarna... że jej słowa przyprawiłyby o rumieniec robotnika portowego.*

Po wykonaniu wszystkich zadań wróć do siedziby mafii. Chwilę potem będziesz musiał uciekać przed mafiosami. **Aby pozbyć się ogona, strzel w zwisającą nad drogą reklamę.** Zaraz potem trafisz ponownie na zaplecze kasyna, by spotkać się sam na sam z Lwem Misiakiem. Powie ci on, żebyś zabił Maksa. Wystrzel do niego z pistoletu na kapiszony.

Podejdź do jednorękiego bandyty i rozkręć go za pomocą leżącego obok śrubokręta. Wejdziesz w posiadanie modułu głosowego z nagraną wypowiedzią: „palisz się". Połóż go w pobliżu maszyny zajmującej się produkcją zabawek. **Po chwili będziesz mógł podnieść zabawkę z wmontowanym modułem. Użyj jej na Lwie Misiaku.** Na koniec pociągnij za dźwignię znajdującą się nieopodal oszalałego mafioso.



Aby zmusić Leonarda do współpracy, należy powiedzieć kilka słów o jego matce.


Podczas ucieczki przed mafią wystarczy strzelić w wiszącą nad drogą reklamę.



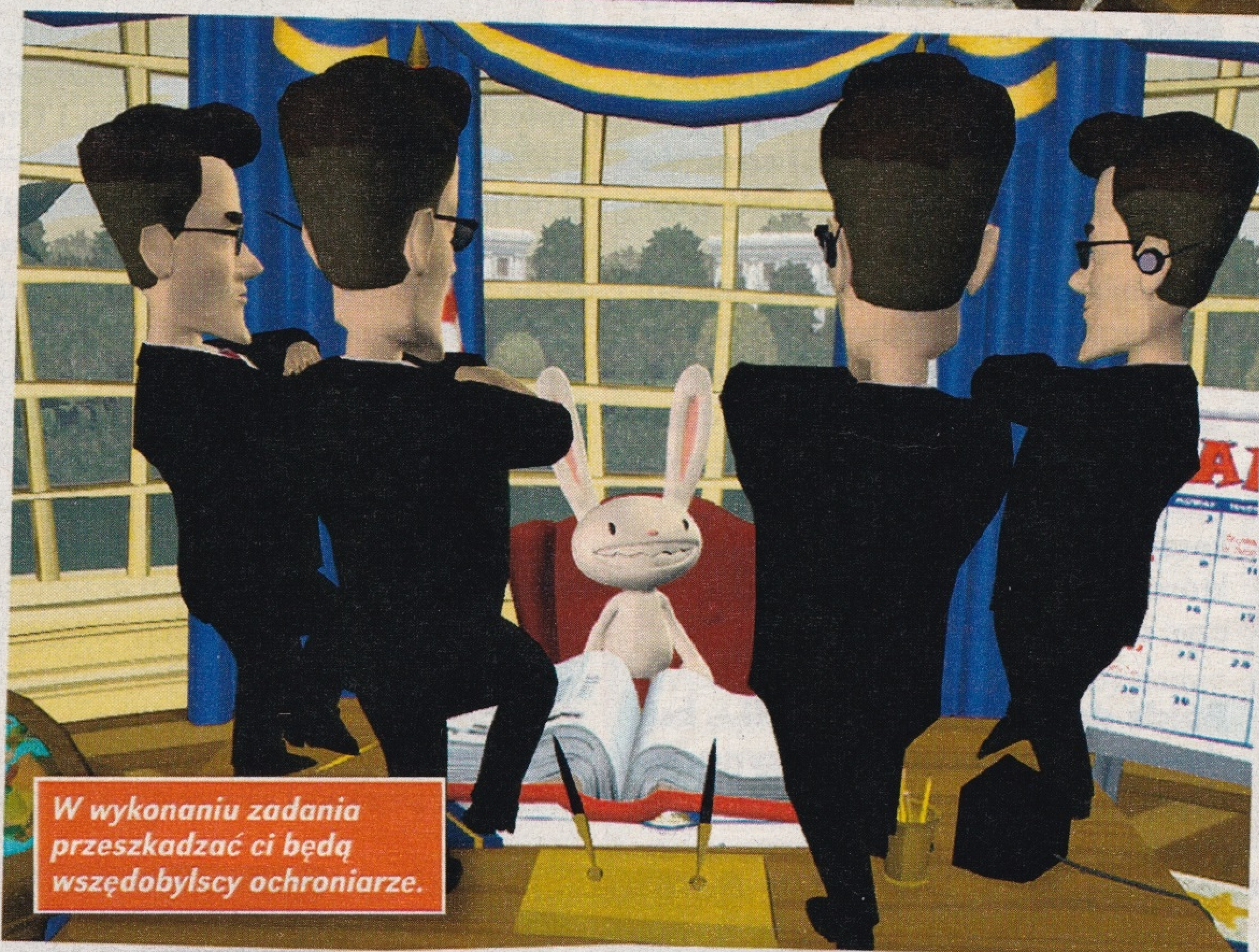
A to Lew Misiak – boss, którego musisz wyeliminować z gry.

Epizod 4
Abraham L. musi umrzeć



Pierwszym zadaniem jest obalenie głowy państwa.


Pomoże ci w tym Ścigacz, którego znasz z poprzednich odcinków.


W wykonaniu zadania przeszkadzać ci będą wszędobylscy ochroniarze.


Aby pomóc Maksowi wygrać wybory prezydenckie, będziesz musiał uciec się do kilku podstępnych zagrań.


Na sam koniec pozostanie ci wystrzelenie rakiety w uciekającego Lincolna.

Tym razem zaczynasz pod Białym Domem. Weź rękawicę bokserską leżącą tuż obok basenu. Podejdź do telefonu znajdującego się nieopodal wejścia do budynku i odczytaj jego numer. Wróć w okolice biura. Z uliczki, na której stoi wasze auto, zabierz plakat (wisi na samym końcu po lewej). Wejdź do biura i zadzwoń do siedziby prezydenta. **Poproś strażnika, który odbierze telefon, aby zaczekał.**

Pójdź w okolice Białego Domu i wejdź do środka. Pokręć się trochę, porozmawiaj z zahipnotyzowanym prezydentem i jego ochroniarzem. Następnie wyjdź na zewnątrz i wróć do środka. Teraz zastaniesz tutaj trójkę bohaterów znaną z wcześniejszych odcinków. Porozmawiaj ze Ścigaczem i zaoferuj pomoc w tłumaczeniu jego próśb do prezydenta. **Przekaż głowie państwa, że chłopakowi chce się pić, a następnie że chciałby się dostać do sztabu generalnego.**

Zostaniesz sam na sam z prezydentem. Użyj rękawicy bokserskiej, by skończyć jego rządy. Niebawem na placu boju pojawi się wielki, kamienny Abraham Lincoln. **Skorzystaj z pluskwy, by „nagrać" to, co kolos mówi.** Weź podsłuch, ulotkę spod stóp Abrahama, a z Białego Domu – duże karty ze sloganami wyborczymi (leżą po lewej stronie pomieszczenia), po czym udaj się do Sybilli. Wręcz jej ulotkę wyborczą Lincolna.

Pójdź do biura i zadzwoń do Sybilli, wykorzystując pluskwę z nagraniami Abrahama. Niech wypowie te zdania: „Ja, Abraham Lincoln, jestem tym mężczyzną", „To data, która będzie pamiętana przez wieki", „Czekam niedaleko schodów do Białego Domu" oraz „Teraz jest czas do działania". **Brawo, właśnie umówiłeś Sybillę z nowym kandydatem na prezydenta.** Pojedź na miejsce i obserwuj zamieszanie, które wywołałeś.

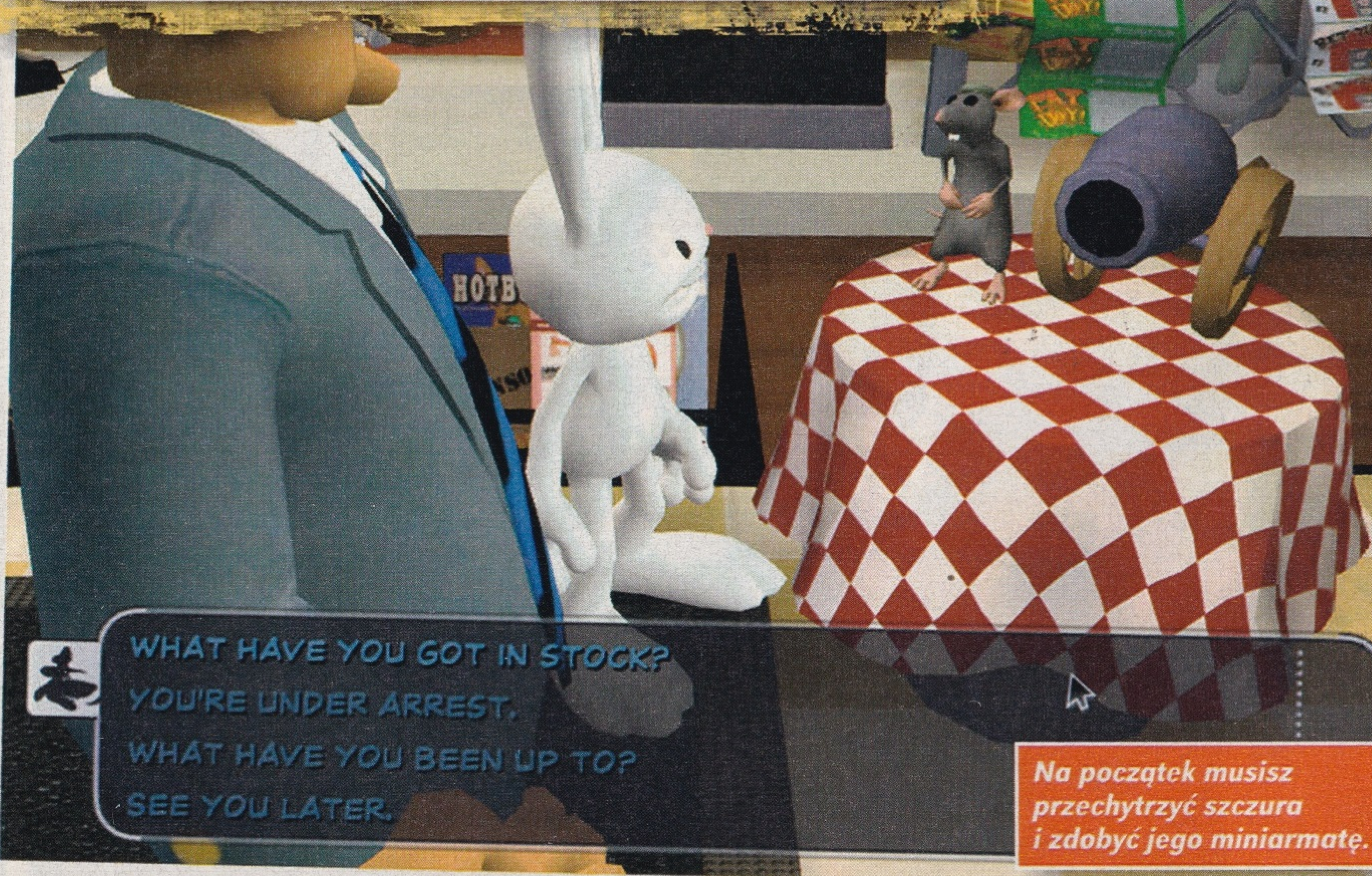
Wróć na ulicę, na której znajduje się biuro, i porozmawiaj z Hugh, który sprzedaje swoje kasety. Poproś go, by wykonał sztuczkę, a następnie zerwij szyld z jego sklepu. Udaj się pod Biały Dom. **Połóż na tablicy stojącej na prawo od prezydenta karty ze sloganami wyborczymi i przewracaj je do momentu, gdy dojdziesz do hasła: „Kara niczego nie naprawi".** Zapytaj Lincolna o szkolnictwo i religię. Potem powieś na tablicy plakat, który znalazłeś w alejce nieopodal biura, i zagadnij Abrahama o politykę podatkową. Na koniec powieś szyld znaleziony przy stanowisku sprzedaży Hugh i spytaj kandydata na prezydenta o radioaktywne odpady.

Pojedź do Sybilli i porozmawiaj z nią o jej nowej pracy. Następnie udaj się do Białego Domu, w którym urzęduje teraz Max. Skorzystaj z książki finansowej, by przelać pieniądze na konto Sybilli. Weź z biurka nowego prezydenta odznakę, a następnie przypnij ją ochroniarzowi do piersi, mianując go sekretarzem. **Porozmawiaj z Maksem i spraw, aby 26 kwietnia stał się Narodowym Dniem Sekretarza, wolnym od pracy.** Powiedz o nowo ustalonej dacie ochroniarzowi, by zwolnić go do domu.

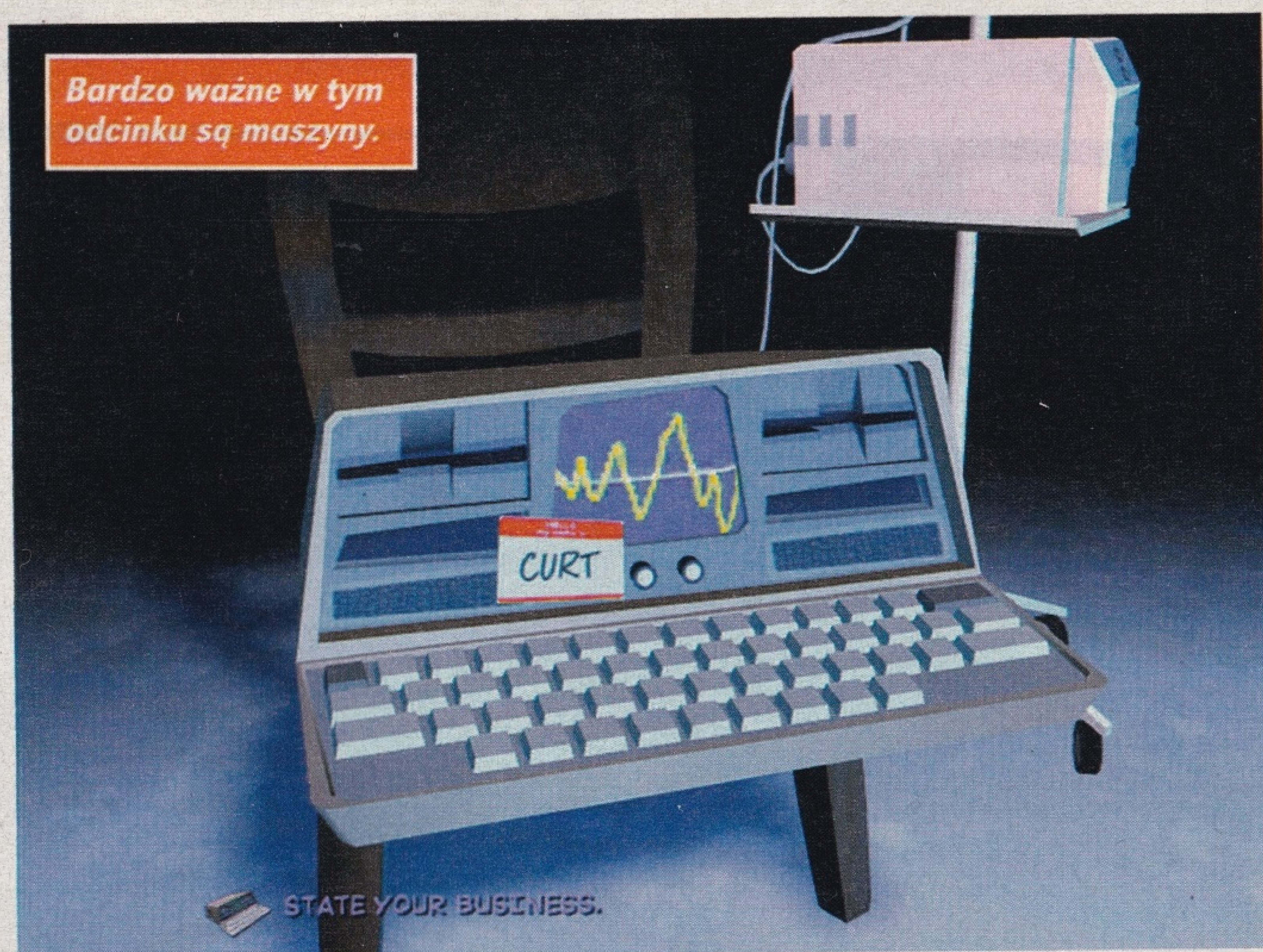
Dobra, teraz musisz jeszcze tylko wywołać konflikt, aby uzyskać dostęp do sztabu generalnego. Udaj się do Bosko i posłuchaj o jego nowym wynalazku – serum prawdy. Wróć do Białego Domu i, korzystając z księgi finansów, dokonaj przelewu na konto właściciela sklepu. Pojedź do Sybilli i weź z jej biurka urządzenie do badania wieku. **Udaj się ponownie do Bosko i odbierz serum prawdy, czyli... butelkę wódki.** Przy okazji sprawdź wiek parówek, które obracają się w maszynie nieopodal lady.

Po raz kolejny udaj się do Białego Domu i daj się napić wódki Ścigaczowi. To wystarczy, by rozpętać konflikt i utorować sobie drogę do sztabu generalnego. Wejdź do środka i pobaw się urządzeniem do obsługi rakiet. **Pojedź do sklepu Bosko i wyjmij zza kamery znajdującej się przy drzwiach nadajnik.** Wsiądź do auta i udaj się w pościg za uciekającym Lincolnem. Rzuć mu na plecy nadajnik, po czym wróć do sztabu generalnego i wystrzel pocisk w jego stronę.

Epizod 5
Rzeczywistość 2.0



Na początek musisz przechytrzyć szczura i zdobyć jego miniarmatę.



Bardzo ważne w tym odcinku są maszyny.

Pójdź do sklepu, porozmawiaj z Bosko, a następnie pogadaj ze szczurem, który handluje bronią na stoliku przy ladzie. **Kiedy strzeli z miniarmaty w Sama i zacznie ją przeładowywać, wciśnij gryzonia do środka.** Weź broń, udaj się do Sybilli i wypal w nią. Pójdź do sąsiedniego budynku. Natrafisz w nim na cztery mówiące maszyny (no, właściwie to trzy, gdyż czwarta wydaje tylko dziwne dźwięki). W trakcie rozmowy z nimi otrzymasz wirtualne gogle i chip. Wykorzystaj go do naprawy okularów, które leżą na sofie u Sybilli. Czas wkroczyć do wirtualnego świata.

Pójdź do centrum kontroli – budynku z czterema maszynami. Użyj pluskwy na automacie do gier, aby wyłączyć grawitację. Wyjdź na zewnątrz i zbierz trzy wiszące w powietrzu monety. Wróć do centrum kontroli i tym razem umieść pluskwę na telefonie z automatyczną sekretarką. Sam i Max staną się liliputami. Udaj się do biura (aby wejść po schodach, musisz na chwilę wrócić do rzeczywistego świata). Zabierz czwartą monetę z mieszkania szczura Jimmy'ego. Pójdź raz jeszcze do centrum kontroli i przenieś pluskwę na starego notebooka. Sam i Max staną się dwuwymiarowi. Dzięki temu będą mogli przedostać się pod drzwiami do szafy Sybilli. Tam znajduje się piąta moneta.

Ponownie złóż wizytę w centrum kontroli. Weź pluskwę i skorzystaj z maszyny do gry w Pinga (to to czwarte, piszczące urządzenie), aby wyłączyć wyskakujące okienka reklamowe. Wyjdź na zewnątrz i podnieś leżące obok wejścia pudełko. Udaj się do Bosko i kup od niego miecz. **Uderz nim sprzedawcę, aby zakończyć jego uczestnictwo w świecie gry.** Wróć do rzeczywistości. Bosko powie, że sprzeda ci biologiczną broń, jeśli przelejesz na jego konto internetowe sporą sumkę. Wpierw jednak musisz poznać hasło dostępu. Weź lornetkę, krzyknij do Bosko: „Za tobą!" i odczytaj jakże zaskakujący kod.

Przenieś się z powrotem do wirtualnego świata i przejdź na zaplecze sklepu. Skorzystaj z niebieskiej maszyny, która wypuści z siebie maź tego samego koloru. Pokonaj ją w walce, używając miecza, i zabierz gluta ze sobą. Pójdź do centrum kontroli i wyłącz grawitację. Wyjdź na zewnątrz i wskocz na dach budynku Sybilli. **Wyjmij miecz +2, pomagając sobie niebieskim smarem.**

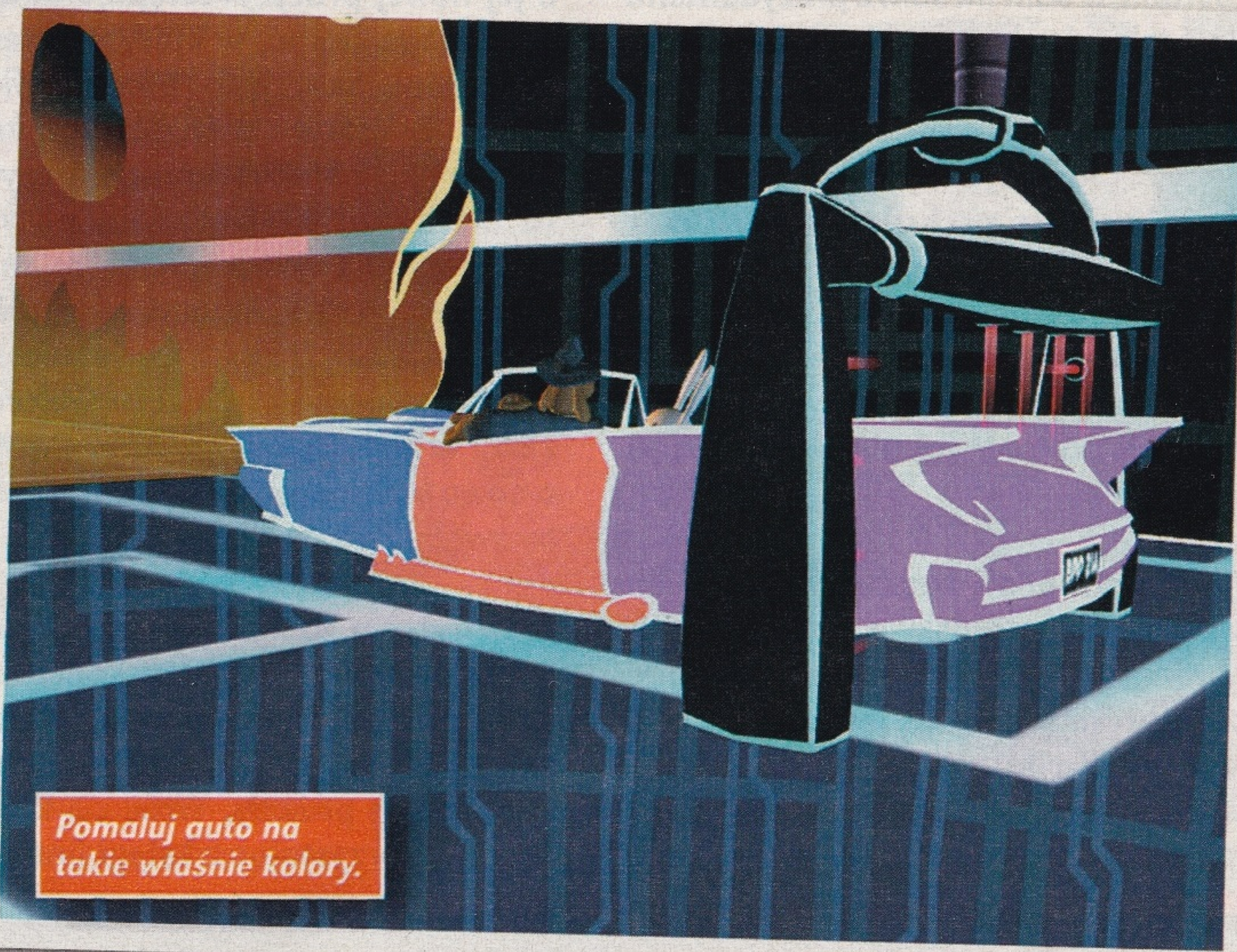
Pójdź do sklepu, w którym obsługuje Hugh. Otrzymasz od niego program do zmiany kolorystyki auta. **Wykorzystaj go od razu, by zmienić barwę samochodu Sama i Maksa na niebiesko-czerwono-fioletową** (w takiej kolejności). Pojedź do banku. Odblokuj konto Bosko, podając hasło, a następnie tak poprzestawiaj pozostałe konta, aby wszystkie pieniądze z systemu spłynęły do sklepikarza.

Pójdź do prawdziwego sklepu i kup broń biologiczną. Potem wróć do wirtualnego świata i jeszcze raz złóż wizytę w centrum kontroli. Włącz ponownie wyskakujące reklamy, korzystając z maszyny do Pinga. **Udaj się w stronę Auntie Biotics, która broni dostępu do skrzynki e-mailowej.** Rozpocznij walkę. Aby obronić się przed jej ciosem, wykorzystaj skrzynkę z reklamami. Następnie zaatakuj swoim mieczem +2. Wrzuć wirusa do skrzynki.

Przeniesiesz się do najuboższej wersji systemu operacyjnego. Najpierw spróbuj wziąć szacunek dla istot żyjących. Następnie pójdź na wschód i zabierz Bosko ze sobą. Potem udaj się na północny zachód i przypraw Bosko w przyprawiającym o mdłości jeziorze. Wróć do centralnego miejsca i zejdź na dół. **Rzuć Korporacji sklep Bosko, aby odzyskać szacunek dla istot żyjących.** Wejdź z powrotem na górę i oddaj go Internetowi.

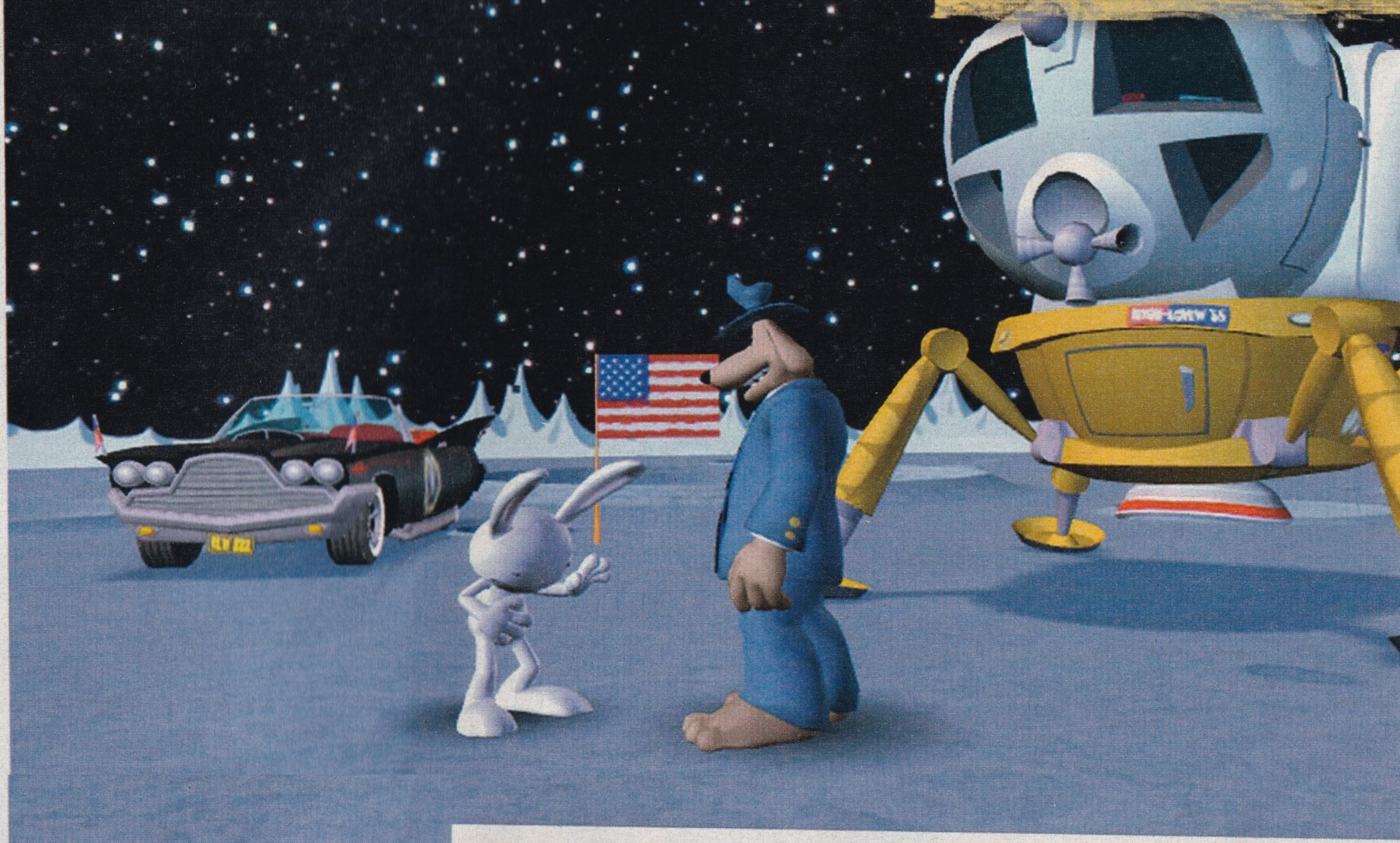


Do walki z wrogiem użyj swojego miecza.


Pomaluj auto na takie właśnie kolory.

Epizod 6

Jasna strona Księżyca


Ważną rolę w tym odcinku odgrywają podróże między Ziemią a Księżycem.

Porozmawiaj z ochroniarzem. **Aby wejść do środka, musisz nagrzać figurkę jednorożca.** Wróć na Ziemię i skorzystaj z mikrofalówki w sklepie Bosko. Weź z biura antenę telewizyjną (czyt. stary wieszak) i udaj się z powrotem na Księżyc. Wejdź do sklepu znajdującego się na powierzchni i zabierz talizman z wygiętej łyżki. Aby przedostać się z nim na zewnątrz, poleć Maksowi, aby go zjadł. Dostań się do księżycowej kopuły, pokazując wcześniej ochroniarzowi nagrzaną figurkę.

W środku **porozmawiaj z Abrahamem Lincolnem. Pomóż mu umówić się z Sybillą.** Podpowiedz, aby wspominał o relaksie, lisie oraz meczu hokejowym. Otrzymasz talizman gastrokinezy, za pomocą którego można zmusić drugą osobę do... zwymiotowania. Potem zagraj ze stojącymi nieopodal maszynami. **Pozwól im zwyciężyć w kółko i krzyżyk**, abyś mógł zabrać talizman umożliwiający przenikanie wzrokiem ołowiu.

Wyjdź na zewnątrz i połóż pod lądownikiem talizman z wygiętej łyżki. Otwórz drzwi za pomocą wieszaka i wejdź do środka. Gdy odpalisz silnik, talizman zostanie uwolniony z opakowania. Ponownie dostań się do księżycowej kopuły i skorzystaj z kolorowej windy. **Użyj na drzwiach talizmanu w kształcie oka, a następnie na platformie, na której trzyma się kula do bowlingu – tego w kształcie wygiętej łyżki.** Spotkasz się z Hugh i staniesz świadkiem rozmnożenia Maksa.



Ponownie przydadzą ci się maszyny w sklepie Bosko.


Sprawcą całego zamieszania jest dobrze ci znany Hugh. Niezłe z niego ziółko.

Wróć do kopuły księżycowej. Wygnij łyżkę przy kolorowej zjeżdżalni (trzyma ją posąg Hugh). Podejdź do kopii Maksa, która skacze i strzela z pistoletu. **Kiedy wskoczy na wagon kolejki, wypal w guzik.** Wróć na Ziemię i udaj się do biura. Użyj talizmanu gastrokinezy na leżącym w szafie Leonardzie. Zwróci on akt własności Stanów Zjednoczonych. Przekaż go Sybilli. Otrzymasz sporą kwotę. Skoro już tu jesteś, wyprostuj parkometr nieopodal biura.

Dostań się po raz kolejny na Księżyc. Porozmawiaj z kogutem (grałeś z nim w serialu telewizyjnym), aby zdobyć kapelusz. Złóż wizytę w sklepie Bosko. **Kup urządzenie do wywoływania trzęsienia ziemi za pieniądze, które niedawno zdobyłeś**, a następnie użyj dwukrotnie kapelusza na żarłocznej, zielonej kopii Maksa.

Czeka cię kolejna wycieczka na Księżyc. Przejdź maksymalnie w prawą stronę, a następnie użyj przyrządu do wywoływania trzęsienia ziemi. **Leniwa kopia Maksa przewróci się na drugą stronę. Wyrwij jej wtedy ogonek.** Wejdź do kopuły księżycowej i wjedź windą na kolejne spotkanie z Hugh. Niebawem Sam znajdzie się w pułapce. Użyj wówczas talizmanu w kształcie wygiętej łyżki na platformie nad tobą. Zdobędziesz w ten sposób... kolejny talizman.

Wykorzystaj nową zdobycz, by zamienić się miejscami z Hugh. Kiedy znów znajdziesz się w sidłach, zrób to jeszcze raz. **Gdy będziesz miał w rękach piłę, przerżnij nogę lądownika, aby ten się przewrócił.** Niebawem znajdziesz się w wodnej pułapce. Zamień się jeszcze raz miejscami z Hugh, a następnie za pomocą kluczyka odpal lądownik. W ten sposób zakończysz sezon pierwszy Sama i Maksa.

Autor: Roland


To już koniec hipnotycznej przygody. Niech żyją Sam i Max!

SLI dla Kowalskiego

Technologia SLI, czyli możliwość zainstalowania na jednej płycie głównej dwóch kart graficznych GeForce, obecna jest na rynku już jakiś czas i zdążyła potwierdzić swoją wydajność. Niestety tylko nieliczni mają okazję z niej skorzystać...



GeForce Boost

Kolejną nowinką od NVIDII jest GeForce Boost. Dzięki niej zintegrowany układ graficzny współpracuje z kartą w slocie PCI-E, poprawiając wydajność. Można powiedzieć, że Boost to takie... „SLI gratis". Technologia wspiera karty graficzne, które są już na rynku – 8400 GS i 8500 GT. Ich kooperacja ze znajdującym się na płycie głównej modułem graficznym pozwala podnieść wydajność o około 20-30%, co dla mizerniejszych konfiguracji jest często nie do przecenienia. Z kolei w wielu tytułach zintegrowane GPU, współpracując ze zdecydowanie mocniejszym układem, zwalnia go, przez co wydajność spada. Dlatego też technologia Boost nie będzie dostępna dla najwydajniejszych PeCetów. Docelowo zintegrowany układ graficzny ma znaleźć się na praktycznie wszystkich nowych płytach firmy NVIDIA.

Dlaczego? Dla przeciętnego Kowalskiego nie jest to opłacalne – nie dość, że nowoczesne karty graficzne kosztują krocie, to jeszcze taka platforma pobiera bardzo dużo prądu, a to generuje kolejne koszty. Popularność technologii SLI rośnie więc powoli. **Odpowiadając na potrzeby rynku, firma NVIDIA opracowała nowy standard o nazwie Hybrid SLI.** Dzięki niemu łączenie GeForce'ów na jednej płycie głównej stało się dużo bardziej opłacalne... i sensowne.

Do tej pory zintegrowana karta była zbędnym dodatkiem do płyty głównej. Przecież zawsze ją wyłączałeś, aby podpiąć znacznie szybszego GeForce'a lub Radeona do slotu AGP czy PCI-E. Hybrid SLI zakłada, że zintegrowane GPU będzie pracować w trybie 2D (Windows), a „duża" karta w slocie PCI-E włączy się tylko wtedy, kiedy zajdzie taka potrzeba – w trybie 3D, czyli gdy grasz. Takie rozwiązanie sprawia, że podczas korzystania z pakietu biurowego czy przeglądania stron WWW oszczędzasz wiele energii. Układ graficzny znajdujący się na płycie głównej załatwia wtedy całą robotę, a zasilanie GPU umieszczonego w slocie PCI-E jest całkowicie odcinane. **Przynosi to także dodatkowy efekt w postaci wyciszenia komputera, bo przecież wyłącza się wentylator na karcie graficznej.**



Właśnie na takim komputerze ze zintegrowaną kartą graficzną obraz filmów HD będzie superpłynny.

Nowa technologia na pierwszy rzut oka wygląda rewelacyjnie. NVIDIA obiecuje, że przełączanie miedzy trybami 2D a 3D będzie odbywać się automatycznie. To znaczy, że nie będziesz musiał martwić się np. o aktywowanie zintegrowanej karty, gdy przestaniesz grać. Nie trzeba będzie także przepinać kabla od monitora z jednego wejścia do drugiego, gdyż sygnał generowany przez oba układy graficzne będzie przesyłany dalej za pomocą jednego złącza na płycie głównej. Niestety, rozwiązanie to ma też jeden poważny minus. Za włączanie lub wyłączanie GeForce'a w odpowiednim momencie ma odpowiadać umieszczony na nim specjalny mikroukład. Tyle tylko, że... **takiego mikroukładu nie posiada w tej chwili żadna karta na rynku!** Z pewnością będzie on na wyposażeniu nadchodzących modeli z serii 9, jednak pojawią się one dopiero w marcu. Szkoda, że z nowej technologii nie będą mogli skorzystać posiadacze starszych GeForce'ów...

Hybrid SLI przedstawia się natomiast bardzo ciekawie, jeśli myślisz o wymianie w przyszłości podzespołów na nowe. Podczas prezentacji firmy NVIDIA komputer wyposażony w procesor AMD X2 4000+ i zintegrowany układ graficzny **w ekonomicznym trybie HybridPower potrzebował tylko 50 W. Bez niego zużycie energii wynosiło 90 W.** W konfiguracji z SLI, czyli dwiema kartami, można oszczędzić nawet 100-150 W.

GeForce 8200



Tak wygląda nowa płyta główna z GeForce 8200.

Niedługo niektóre płyty główne będą wyposażone w zintegrowany układ GeForce 8200. Karta jest zgodna z DirectX 10 oraz posiada pełne sprzętowe wsparcie odtwarzania materiału wideo wysokiej rozdzielczości dzięki zaimplementowanej technologii PureVideo HD. Podczas prezentacji przedstawiono „Casino Royale" w dwóch trybach. W pierwszym z nich film o Jamesie Bondzie uruchomiony był na komputerze z włączoną opcją HybridPower (a więc dedykowana karta umieszczona w slocie PCI-Ex16 była wyłączona) i bez PureVideo HD oferowanego przez GeForce 8200. Procesor AMD Athlon X2 4000+ obciążony był – w zależności od sceny – w zakresie 75-100% (oba rdzenie), przez co momentami obraz odrobinę „rwał". Podczas drugiej części prezentacji uruchomiono ten sam hit na tej samej konfiguracji, jednak z aktywowanym PureVideo HD obsługiwanym przez zintegrowaną kartę graficzną. Jakość pracy wyraźnie się poprawiła: materiał HD był idealnie płynny, a obciążenie CPU spadło do poziomu 30-50%. **Jeśli tylko cena nie będzie zbyt wysoka, to płyty bazujące na tym chipsecie staną się niesamowicie atrakcyjne** dla osób zainteresowanych złożeniem komputera multimedialnego, który bezproblemowo odtwarzałby filmy HD.

Warto też wspomnieć, że NVIDIA zaprezentowała nowe płyty główne. To rodzina chipsetów nForce 7xxa, która składa się z trzech modeli o nazwach: 780a SLI, 750a SLI oraz 730a. **Dopisek „a" informuje o obsługiwanych procesorach i reprezentuje pierwszą literę firmy odpowiedzialnej za ich produkcję, czyli AMD.** Każda wersja nForce 7 przeznaczona jest dla innej grupy odbiorców.

Topowy model nForce 780a SLI polecamy osobom z wysokimi wymaganiami i grubym portfelem. Mocarz składa się z układów MCP 780a oraz nForce 200. Pierwszy z nich odpowiedzialny jest za obsługę portów oraz gniazd rozszerzeń. Spośród jego najciekawszych cech należy wymienić obecność zintegrowanego podzespołu graficznego ze wsparciem technologii HybridPower/GeForce Boost oraz komunikację z procesorem przy wykorzystaniu magistrali HT 3.0, co gwarantuje zgodność ze standardem AM2+. nForce 200 to z kolei układ odpowiedzialny za porty PCI-Express 2.0. **Dzięki niemu możliwe jest umieszczenie na płycie do czterech gniazd PCI-Express 2.0 x16.** Taka ich liczba umożliwia obsługę 3-Way SLI, czyli współpracę trzech kart GeForce 8800 GTX/8800 Ultra. Cena płyt na chipsecie nForce 780a SLI ma wynosić około 750-800 zł.

Niestety z nowej technologii nie będą mogli skorzystać posiadacze starszych GeForce'ów.

Drugi z zaprezentowanych chipsetów to propozycja dla średnio zamożnych graczy. Jednoukładowy nForce 750a SLI zbudowany jest na bazie MCP 780a. **Brak modułu nForce 200 odbił się na liczbie gniazd rozszerzeń dedykowanych kartom graficznym.** Płyty bazujące na nForce 750a będą wyposażone w dwa gniazda PCI-Express 2.0 x16 zdolne do pracy w trybie SLI z prędkością x8/x8. Sugerowana cena znajduje się na dość atrakcyjnym poziomie ok. 360 zł. Ostatni z chipsetów z rodziny nForce 7xxa to najtańsza wersja oznaczona jako 730a. Płyty bazujące na tym układzie (MCP 730a) będą wyposażone tylko w jedno złącze PCI-Express 2.0 x16, wspierające tryb GeForce Boost (patrz: ramka). Minusem jest brak technologii HybridPower. Oczywiście – tak jak w przypadku pozostałych chipsetów z tej rodziny – również 730a oferuje obsługę HT 3.0 i posiada zintegrowany układ graficzny. Przewidywana cena to tylko 240 zł.

Jak widać, prezentowane tu technologie i sprzęty NVIDII mają nie tylko poprawić wydajność, lecz dodatkowo zaoferować wiele przydatnych funkcji bez dodatkowych kosztów – niestety jedynie użytkownikom nowych komponentów. **Oszczędne HybridPower może już niebawem stać się standardem obowiązującym w PeCetach**, a GeForce Boost pozwoli uzyskać wzrost wydajności w tanich komputerach. Także nForce 7 prezentuje się bardzo ciekawie i innowacyjnie. To jednak nie koniec prezentów od firmy NVIDIA, ponieważ wielkimi krokami nadchodzi GeForce 9. O nim napiszemy niebawem.

Autor: Piotr Lewandowski



Podczas specjalnej prezentacji w Warszawie Click! poznał wszystkie sekrety firmy NVIDIA.

Ulepszone PureVideo

Najnowsze karty NVIDII, które dopiero pojawią się na rynku, wyposażone zostaną w PureVideo HD wzbogacone o kilka modyfikatorów obrazu. Wśród tych opcji wymienić można technikę dynamicznej poprawy kontrastu, korekcję koloru skóry czy też automatyczny balans kolorów. Wszystko ma być obliczane przez GPU w trybie rzeczywistym przy rozdzielczości Full HD. Obecnie trwają prace nad aktywowaniem tych funkcji również na GeForce'ach 8800 GT i 8800 GTS 512 MB. Oznacza to, że jeśli posiadasz starszy model z PureVideo (rodzina 6000, 7000 oraz 8800 GTX, 8800 GTS 640 MB i 320 MB), prawdopodobnie nie otrzymasz wspomnianych funkcji, gdyż będą one realizowane sprzętowo przez nową wersję procesora PureVideo, który dostępny jest tylko w najświeższych kartach.



Genius LuxeMate 525 Star Cruiser

Gwiezdny krążownik?

Nazwa klawiatury jest bardzo adekwatna, bowiem sprzęt rzeczywiście ma rozmiary krążownika. Z racji umieszczenia dodatkowego panelu do obsługi gier całkowita długość kontrolera wynosi aż 54 cm. Jeśli chcesz jeszcze obok zmieścić myszkę, pamiętaj, że musisz mieć sporo miejsca na biurku.

Takie gabaryty to jednak cena za centrum dowodzenia – zestaw przycisków, wśród których znajdują się m.in. bardzo duże kursory oraz dodatkowe Shift, Ctrl i Alt. Wszystkich guzików jest aż 26, oczywiście są one w pełni programowalne za pomocą dołączonego, przejrzystego programu (z panelem graficznym). Star Cruiser posiada 64 KB wbudowanej pamięci, gdzie możesz zapisać profile do gier (obłożenia wszystkich klawiszy), spośród których aktywny wybierasz za pomocą jednego z trzech podświetlanych przycisków. **Fajnym dodatkiem jest zestaw 13 guzików multimedialnych, m.in. do obsługi przeglądarki, poczty, MSN.** Klawiaturę można też zabezpieczyć przed niepowołanymi gośćmi, do czego służy trzynasty przycisk, uaktywniający blokadę na hasło.

Urządzenie ma również możliwość bezpośredniego podłączenia słuchawek i mikrofonu. Co ważne, gniazda tych sprzętów są umieszczone po przeciwnej stronie niż panel do gier, dzięki czemu przewody nie przeszkadzają podczas zabawy. Ergonomia klawiatury zawodzi niestety w jednym przypadku. Nie rozumiem, dlaczego przycisk Delete umieszczono tuż obok Entera. Takie rozwiązanie jest dość niefortunne i po prostu niepraktyczne.



Osobiście uważam, że lepiej sprawdzają się klawiatury z osobnymi panelami do gry, jak np. model PC Gaming Saiteka. Mimo to krążownik z Geniusa był dość wygodny i właściwie nie mam do niego większych zastrzeżeń.

INFO

cena dystrybutora 126,00

Dostarczył: Genius – http://www.geniusnet.com/

Dane techniczne

- 26 klawiszy specjalnych do gier
- 13 klawiszy multimedialnych
- wbudowane 64 KB pamięci na profile gry
- możliwość zapisania ponad 100 profili w programie
- długość kabla: 165 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- złącze USB
- podświetlane klawisze do zmiany profili
- wbudowane gniazda: słuchawkowe, mikrofonowe

OCENA

Plusy: bardzo dobra jakość wykonania • niezły design • sensownie zaprojektowany panel z przyciskami przeznaczonymi dla gier • zestaw praktycznych klawiszy multimedialnych do obsługi mediów i Internetu • możliwość podłączenia słuchawek i mikrofonu do klawiatury

Minusy: niefortunne umieszczenie Delete obok Entera • klawiatura jest bardzo długa

Niezła jakość i ciekawe możliwości. Jeśli masz miejsce na biurku, warto zastanowić się nad zakupem tego sprzętu.



A4Tech X-Game G700

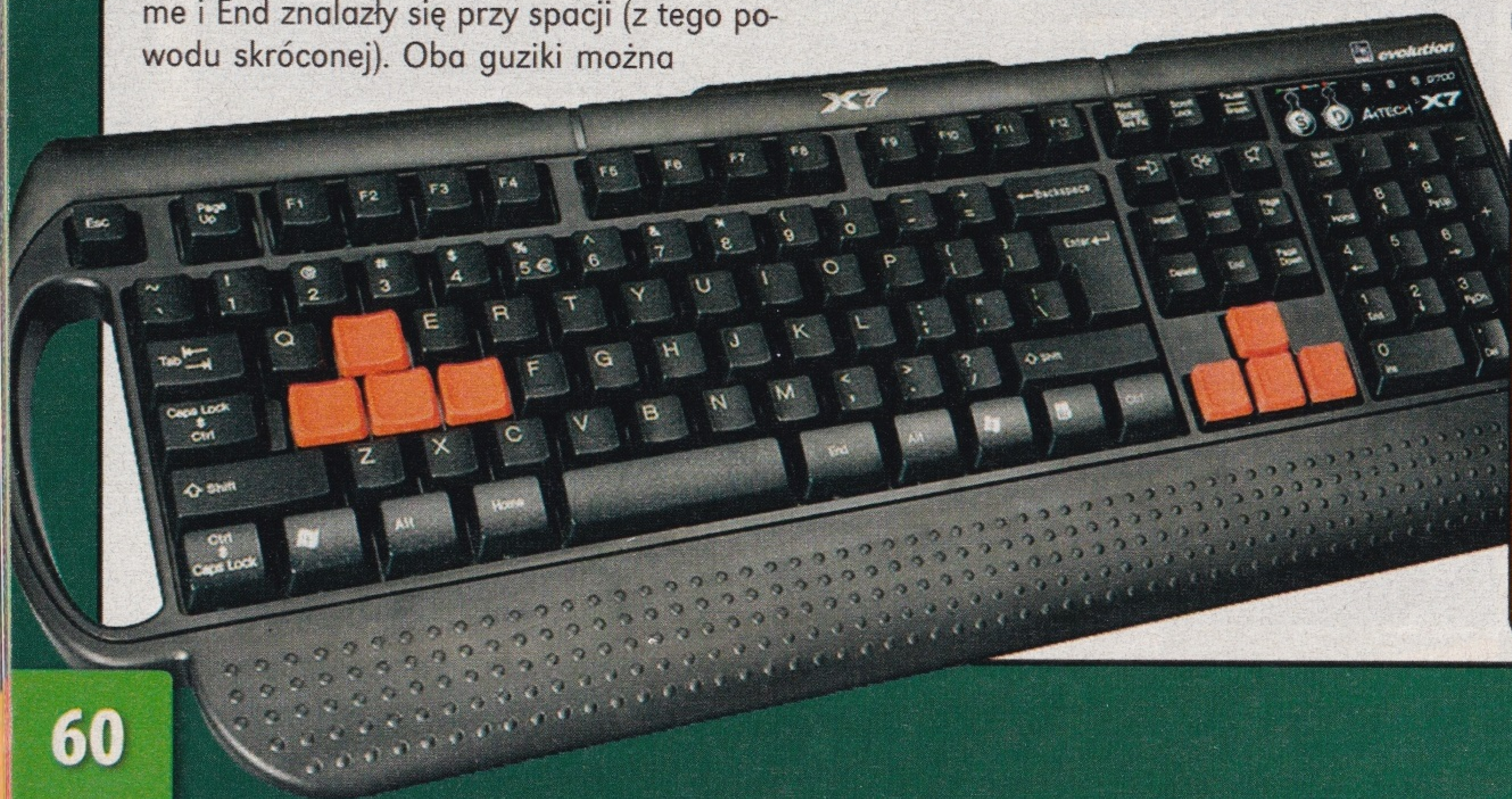
Czerwone guziczki

Parę miesięcy temu prezentowaliśmy zestaw kombo firmy A4Tech: Gamer Master Desktop. Cechą charakterystyczną klawiatury były świetnie sprawdzające się w FPS-ach gumowe przyciski WSAD. Dzisiejszy bohater jest rozwinięciem tamtej, dobrze przyjętej przez graczy konstrukcji. **W nowym modelu zwiększono liczbę tych specjalnych guzików o cztery kursory.** Oczywiście można je w każdej chwili wymienić na zwykłe, plastikowe.

Kolejną innowacją jest relokacja niektórych przycisków – całkiem sensowna, co nie zawsze się udaje. Page Up został przemieszczony blisko klawisza Escape, dzięki czemu da się go obsługiwać palcem lewej dłoni. Z kolei Home i End znalazły się przy spacji (z tego powodu skróconej). Oba guziki można wygodnie wykorzystać w FPS-ach. Co ważne, kiedy uruchamiana jest akceleracja dla gier (o czym za chwilę), znajdujące się obok przyciski Windows zostają wyłączone, dzięki czemu nie przełączysz się przypadkowo na Okienka.

Wspomniana **akceleracja pozwala przyspieszyć czas odpowiedzi klawiatury ze standardowych 22 ms do 7,92 ms.** Razem z konfigurowalnym czasem opóźnienia przekłada się to na trzy dodatkowe prędkości do wyboru: high speed, turbo i extreme. Mówiąc najprościej, możesz po prostu wykonać znacznie więcej ruchów w ciągu sekundy. Dwa przyciski do zmiany prędkości są jednak umieszczone zbyt blisko pozostałych (m.in. Num Locka), co jest odrobinę niewygodne.

Sprzęt z A4Tech został wykonany całkiem porządnie, oczekiwałbym jedynie, że skok klawiszy będzie mniejszy, a kabel przyłączeniowy – dłuższy. **Nie mam natomiast zastrzeżeń do działania kontrolera, udały się również zmiany w umiejscowieniu pewnych grup przycisków.** Jest dobrze.



INFO

cena dystrybutora 59,90

Dostarczył: Megabajt – http://www.megabajt.com.pl/

Dane techniczne

- typ złącza: PS/2
- liczba klawiszy do obsługi multimediów: 3 (mute oraz zmiana głośności)
- wymienne klawisze: WSAD i kursory
- zintegrowana podstawka pod nadgarstek
- długość kabla: 145 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- klawisze Quick Speed: normal, high speed, turbo, extreme
- uchwyt do noszenia klawiatury
- wodoodporność

OCENA

Plusy: gumowe klawisze WSAD i kursory • możliwość wymiany przycisków • odporna na wylane płyny, specjalne otwory odpływowe! • możliwość akceleracji • matowa, nie zostają ślady palców

Minusy: brak złącza USB • trochę za krótki kabel • jest uchwyt do noszenia, ale nie ma co zrobić z kablem

Klawiatura naprawdę jest odporna na rozlanie najróżniejszych płynów – przetestowane! Dobrze też sprawdza się w grach.



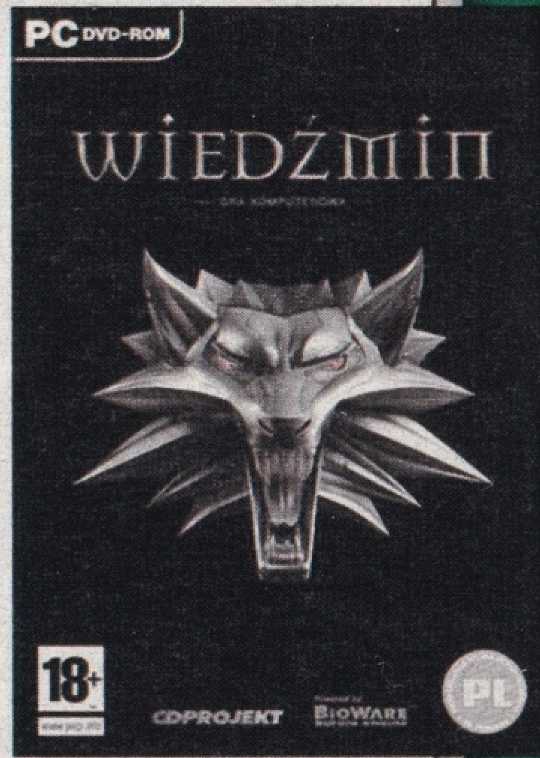
Hit IT 2007

Nagrody Hit IT przyznane. Czytelnicy magazynów Click, CD-Action, PC Format i Next wybrali najlepsze sprzęty, usługi i programy 2007 roku. Redaktorzy naczelni tych pism wręczyli przedstawicielom firm nagrody podczas e-gali, którą obejrzeć można na stronie www.interia.tv. A wyróżnieni zostali:

GRY

1 Wiedźmin

Gra wyczekiwana przez wszystkich graczy, nie tylko fanów Sapkowskiego. Nie zawiedliśmy się – wiernie oddaje charakterystyczny klimat książek, zawiera też „sapkowskie" smaczki. Zaletami są również wysoki poziom wykonania i grywalność.



SPRZĘT DLA GRACZA



1 NVIDIA 8800 GTS 320 MB

Pierwsze karty zgodne z DX 10 dostępne na rynku w cenie, która nie przyprawia o zawrót głowy. Bardzo wysoka wydajność zarówno w nowych, jak i starych tytułach, szerokie wsparcie przez producentów gier oraz dopracowane sterowniki – wszystko to przekłada się na większy niż w przypadku konkurencji ze stajni ATI komfort użytkowania.

FOTOGRAFIA I WIDEO

1 Nikon D3

Tym modelem Nikon przełamał monopol Canona na pełnoklatkowe (rozmiar tradycyjnej klatki na kliszy fotograficznej) matryce w cyfrowych lustrzankach. To oznacza, że wkrótce takie matryce pojawią się w tańszych modelach. Nowego Nikona wyróżnia 51-polowy autofokus oraz prędkość, z jaką rejestruje zdjęcia: 9 klatek/s.

DŹWIĘK I OBRAZ

1 Creative GigaWorks 7.1 S750 THX

Zestaw składający się z siedmiu głośników i subwoofera. Każdy z satelitów ma wbudowane wysokotonowe, tytanowe głośniki Titanium Super Tweeters. Cechują się one świetnym pasmem przenoszenia (20 Hz–40 kHz) oraz odstępem sygnału od szumu na poziomie 99 dB.



Genius HS-03U

Bum-bum w ślimaka!

Nowe słuchawki Geniusa wyglądają niepozornie: są stosunkowo małe i osadzone na dość wąskim pałąku. **Ich prawdziwa siła budzi się dopiero po podłączeniu do komputera i uruchomieniu systemu wibracji.** Parametry techniczne HS-03U, które obiecuje producent, zostały zachowane. Przy próbce o częstotliwości 20 Hz dźwięk był już wyraźnie słyszalny. Nie jest to gadżet high-endowy, ale naprawdę dobra jakość ze średniej półki.

HS-03U zaskoczyły mnie nie tylko czystym i głębokim basem oraz niezłym odwzorowaniem tonów średnich i niskich. Przede wszystkim są tak skonstruowane, że – mimo iż opierają się na uszach – małżowiny się nie pocą i nie miałem wrażenia, że włożyłem głowę w imadło. Po kilku godzinach używania sprzęt nadal były wygodny! Do tego dochodzi wspomniany, naprawdę świetny efekt wibracji. **Po paru bitwach w Call of Duty 4, gdzie wybuchy czułem całą łepetyną, nie chcę już innych słuchawek!**

Bardzo fajny jest również mikrofon schowany w elastycznym ramieniu. Ustawienie pałąka mikrofonu nie nastręcza żadnych problemów, ramię ma dobrze dobraną długość. Urządzenie nie wyłapuje dookolnych szumów, dźwięk przenosi czysto i bez przekłamań. Gdyby można było jeszcze odłączać ramię mikrofonu, byłoby idealnie.

Konstrukcyjnie HS-03U przypominają mi nieco model Gembirda MH-880, który jest większy, ale ma podobny patent z zawiasami na pałąku. Dzięki temu rozwiązaniu **słuchawki można złożyć do naprawdę niewielkich rozmiarów.**

Zastanawia mnie jednak, dlaczego w zestawie nie ma etui? Inny problem to nieco za krótki kabel przyłączeniowy. Trzeba jeszcze dodać, że na przewodzie znajduje się bardzo solidny, fajnie wykonany pilot, który umożliwia kontrolę głośności i efektu wibracji. Co ważne, aby uruchomić słuchawki, wystarczy podłączyć je do USB, nie potrzeba sterowników ani konfigurowania sprzętu w Windowsie. **Gdyby nie pewne naprawdę minimalne niedociągnięcia, HS-03U dostałyby najwyższą ocenę.** Za te pieniądze niełatwo będzie znaleźć coś lepszego. Polecam!

hit CLICK! 04/2008

INFO

Dostarczył	Genius http://www.geniusnet.com/

cena dystrybutora 74,00

Dane techniczne

- zakres częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz
- podłączenie: USB
- sterowanie: na przewodzie (głośność, efekt wibracji, włączanie/wyłączanie mikrofonu)
- mikrofon: wbudowany, na elastycznym ramieniu
- długość kabla: 150 cm

OCENA

(+) niezłe zbierający, czuły mikrofon • możliwość złożenia słuchawek • opcja sterowania głośnością na pilocie • bardzo dobra jakość wykonania • rewelacyjny efekt wibracji

(−) kabel trochę za krótki • szkoda, że nie ma futerału na złożone słuchawki • na duże głowy mogą być trochę za małe (niewielki zakres regulacji pałąka)

Bardzo dobre, wszechstronne słuchawki. Nadają się do gier, filmów i muzyki. Świetna jakość za niewiele ponad 70 złotych.





KSIĄŻKA



Atalaya. Szlachetne przymierze

„Szlachetne przymierze" wieńczy sagę, na którą składają się jeszcze „Wojownicy", „Gwiazdomorze" oraz „Białe przymierze".

Napisana z rozmachem kosmiczna epopeja znajduje się na orbicie najlepszych powieści Gibsona i Silverberga. Bohaterów (Orię, Daga i Sule) przypadek rzuca na krańce Galaktyki. Najpierw trafiają w sam środek wojny, potem – zaplątani w dworską intrygę – zostają uwięzieni w odciętym od świata mieście, gdzie władzę przejmują z pozoru łagodni wszystkiego, co zwiastuje w ich życiu katastrofa, jakiej nie znają dzieje: postępujący rozpad prawdopodobieństwa.

Kto i po co manipuluje ścieżkami losu? Kto wygra w walce Niepokonanego z Nieśmiertelnym? Tego dowiesz się, czytając kolejną dobrą powieść Jaszewskiej.

Tytuł: „Atalaya. Szlachetne przymierze"
Autor: Jaga Rydzewska
Wydawca: superNOWA
Cena: 34,50 zł

KSIĄŻKA



Brudnopis

Gdyby nie „Straż nocna", pewnie byśmy o Łukjanience nie usłyszeli, i byłaby to dla fanów fantastyki niepowetowana strata. Każda kolejna powieść rosyjskiego autora jest nie tylko świetnie skonstruowaną i błyskotliwą historią, ale jednocześnie czymś zupełnie świeżym i oryginalnym, mimo bazowania na wielokrotnie maglowanych tematach. Tym razem Łukjanienko zabiera się za zagadnienie innych światów, ale w sposób zgoła odmienny od wszystkiego, co znamy.

Kirył Maksymow, właściciel kawalerki i psa, wraca pewnego dnia do domu i zastaje tam obcą kobietę. Przekonany, że to złodziejka, wzywa milicję, woła sąsiadów na świadków, ale cała sprawa jest bardziej skomplikowana – okazuje się, że Natalia Iwanowna jest zameldowana w tym mieszkaniu... od trzech lat.

Tytuł: Brudnopis
Autor: Siergiej Łukjanienko
Wydawca: MAG
Cena: 29,99 zł

KINO



Sierociniec

Laura spędziła dzieciństwo w sierocińcu. Teraz jako 30-letnia kobieta powraca w „rodzinne" strony wraz z mężem Carlosem i synkiem Simonem. Chce ponownie otworzyć porzucony przytułek i stworzyć w nim ośrodek dla dzieci niepełnosprawnych. Nowy dom i tajemnicza okolica pobudzają wyobraźnię jej syna. Chłopiec zaczyna snuć nieprawdopodobne opowieści i wymyślać nie całkiem niewinne zabawy... Sytuacja ta zaczyna bardzo niepokoić Laurę, tym bardziej że przywołuje echa wypartych z pamięci, bolesnych wydarzeń z jej własnego dzieciństwa.

Producentem filmu jest Guillermo del Toro, któremu zawdzięczamy piękny i przerażający „Labirynt Fauna". „Sierociniec" otrzymał aż 14 nominacji do nagrody Hiszpańskiej Akademii Filmowej. Zapowiada się kolejna kinowa uczta.

Tytuł: „Sierociniec"
Gatunek: horror/thriller/dramat
Reżyseria: Juan Antonio Bayona
Produkcja: Meksyk/Hiszpania
Premiera: 4 kwietnia 2008

Hit IT 2007



ELEKTRONIKA DOMOWA



1 Telewizja n

Najmłodsza telewizja cyfrowa na polskim rynku, ale jako pierwsza wprowadziła do oferty programy nadawane w wysokiej rozdzielczości HD, wymuszając na konkurentach podobne działania. Tym samym został wykonany pierwszy krok w kierunku zastąpienia tradycyjnej telewizji nowoczesną, oferującą dużo lepszą jakość obrazu.



KOMPUTERY

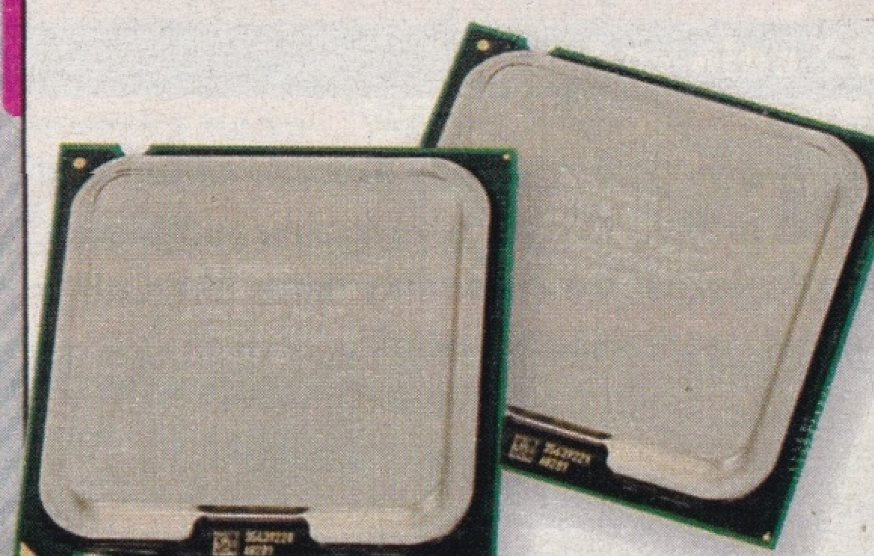
1 Acer TravelMate 6292

Lekki i niewielki komputer dla osób często podróżujących. Laptop posiada m.in. 12-calowy ekran panoramiczny oraz skaner linii papilarnych. Plusem jest długi czas pracy na zasilaniu z baterii, który przekracza 4 godziny.





KOMPONENTY



1 Intel Core 2 Duo E4300

Procesor, który zapoczątkował serię dwurdzeniowych, wydajnych układów Intela Core dla mniej wymagających użytkowników. Układ zapewnia rewelacyjną wydajność, co jest zasługą świetnych możliwości overclockingu.



PERYFERIA

1 BenQ FP241WZ

24-calowy monitor panoramiczny wyświetlający obraz Full HD. Jego uniwersalność zapewniają: pełna gama wejść wideo (łącznie z HDMI z funkcją HDCP), podstawa umożliwiająca ustawienie ekranu także w pionie czy funkcja PerfectMotion, eliminująca efekt smużenia.



Manta V7 MM-1550

Dźwięczny kaloryfer

Charakterystyczny, robiący wrażenie wygląd wzmacniacza wziął się z zastosowania – zamiast tranzystorów – lamp elektronowych, które montowane są w audiofilskich zestawach hi-fi z górnej półki. To rozwiązanie zapewnia lepszą dynamikę i małe zniekształcenia dźwięku, a co ważniejsze – równie niewielki jest odstęp sygnału od szumu. **Sprzęt wykonany został z bardzo dobrych jakościowo materiałów.** Na przedniej ściance umieszczono jedynie pokrętło głośności, które pracuje cicho i płynnie. Natomiast na tylnej znajdują się wszelkie niezbędne gniazda: do podłączenia kolumn, sygnału audio i zasilania. Pewne zastrzeżenia mam do skręcanych złącz przy połączeniach wzmacniacz-satelita. Nie spisują się one najlepiej i czasami mimo maksymalnego ich zakręcenia przewód można było po prostu wyjąć (nie używając oczywiście większej siły).

Niemniej uzyskana przez zestaw jakość działania stoi na wysokim poziomie. Głośniki emitują idealny, niczym niezakłócony dźwięk. Ciepły, miękki i bardzo wyraźny bas świetnie komponuje się praktycznie z każdym rejestrem. Nie ma znaczenia, czy słuchasz popu, rocka, czy muzyki klasycznej. Należy jednak pamiętać, że **tak doskonałe brzmienie słyszalne jest tylko w niewielkiej odległości od głośników.**



INFO

cena dystrybutora 1849,99

Dostarczył	Manta http://www.manta.tv/

Dane techniczne

- lampy: przedwzmacniacz – 6n1 x2, wzmacniacz – 6p3p x 4
- pasmo przenoszenia: 42 Hz–22 kHz
- moc wyjściowa (RMS): 60 W (2 x 30 W)
- standard wejścia: 2 x cinch
- obudowy kolumn z drewna
- dwukanałowy wzmacniacz stereo
- wymiary: głośniki – 180 x 270 x 330 mm, wzmacniacz – 278 x 238 x 178 mm
- gwarancja: 24 miesiące

Manta do tej pory nie była kojarzona z produktami z wyższej półki. Może się to zmienić dzięki modelowi V7 MM-1550, który został wykonany z należytą starannością i z pewnością będzie konkurować z niektórymi zestawami dla audiofilów. Również **cena – w porównaniu z innymi lampowymi wzmacniaczami – jest bardzo atrakcyjna.**

OCENA

+ czysty i dynamiczny dźwięk • drewniane obudowy kolumn • cena
− mała moc • gabaryty i waga • skręcane złącza połączeń kolumn

Zestaw V7 zaskoczy jakością i przestrzennością dźwięku, a przy okazji ogrzeje niewielki pokój.



Manta MM-2201 LCD Monitor

22 cale radości

Nowy panoramiczny monitor Manty jest przykładem na to, że można zaoferować niezłą jakość za rozsądną cenę. Wizualnie sprzęt prezentuje się bardzo dobrze: czarna ramka z solidną, metalową podstawką, bez niepotrzebnych, krzykliwych ozdobników. Osobiście jestem zwolennikiem prostych form, więc taki wygląd mi odpowiada. Niewielkie nowe logo firmy nie rzuca się w oczy i jest raczej dyskretne – kolejny plus.

Pod maskownicą przedniego panelu umieszczono głośniki stereo. Urządzenie posiada analogowe złącze VGA, cyfrowe DVI-D (po jednym) oraz wyjście audio. Małym zgrzytem jest konstrukcja płyty zasłaniającej tył monitora. Bez jej zdjęcia nie można dostać się do gniazd, niestety zatrzaski są bardzo mocne i trzeba użyć sporej siły, żeby ją oderwać. Jeśli LCD ma stać przy ścianie, lepiej to cholerstwo w ogóle wyrzucić.

Parametry techniczne są na rozsądnym poziomie. **Maksymalna rozdzielczość 1680 x 1050 i czas reakcji na poziomie 5 ms to całkiem dobre wyniki.** Również do kątów widzenia (po 160°) nie mam zastrzeżeń. Warto dodać, że monitor spełnia surowe normy TCO 03, gwarantujące niewysoki pobór mocy, niski poziom promieniowania itd. Zużycie energii LCD Manty to raptem 48 W.

Monitor testowany był na aplikacjach biurowych, filmach DVD oraz grach – we wszystkich przypadkach radził sobie dobrze lub bardzo dobrze. Podobało mi się również, że pomyślano o opcji zawieszenia LCD na ścianie, natomiast przyciski nastaw schowano u dołu ekranu. Nie utrudnia to sterowania urządzeniem, za to wygląda zdecydowanie estetyczniej. Najfajniejsza jest jednak cena – tysiąc złotych daje ostatecznie przyzwoity wynik w relacji kosztu do jakości.



INFO

cena dystrybutora 999,00

Dostarczył	Manta http://www.manta.tv/

Dane techniczne

- panoramiczna 22" (obszar aktywny: 473,7 mm x 296,1 mm)
- rozdzielczość maksymalna: 1680 x 1050
- kontrast: 800:1
- jasność: 300 cd/m2
- czas reakcji: 5 ms
- kąty widzenia: 160° (pion i poziom)
- zużycie energii: 48 W
- złącza: VGA, DVI-D, audio
- gwarancja: 24 miesiące

OCENA

+ elegancki design • niezłe parametry techniczne • dobra cena
− kiepski dostęp do złączy • ciężko zdjąć tylną osłonę • migająca, denerwująca dioda standby • trochę za mały zakres wychylenia panelu

Manta zmieniła nie tylko logo, ale i asortyment, w którym pojawiły się zdecydowanie bardziej porządne urządzenia.



Hit IT 2007

PAMIĘCI

1 Hitachi Deskstar 7K1000 (HDS721010KLA330)

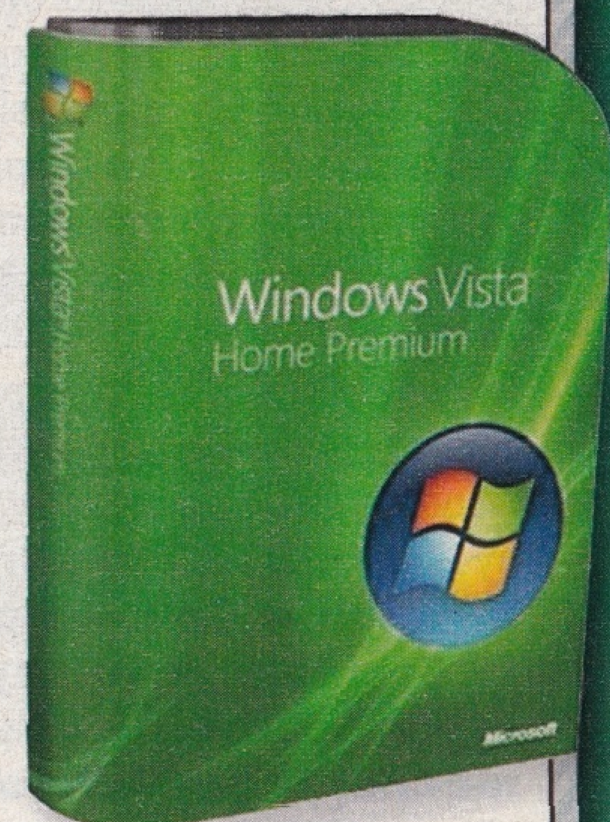
Pierwszy dostępny w sprzedaży dysk twardy o pojemności 1 terabajta. Wyróżnia się bardzo dobrą wydajnością, w wielu testach pokonując nawet legendarnego już Raptora. Pomaga w tym wyjątkowo duży bufor (o pojemności 32 MB).



PROGRAMY UŻYTKOWE

1 Microsoft Windows Vista

System operacyjny dostępny w wersjach 32- i 64-bitowej. Jego główny atut to wbudowane mechanizmy chroniące przed uruchomieniem aplikacji, które mogłyby negatywnie wpłynąć na stabilność i bezpieczeństwo systemu.



SIEĆ I INTERNET

1 Google

Wyróżniliśmy Google nie ze względu na najpopularniejszy na świecie silnik wyszukiwawczy. Tym, co zdecydowało o wyborze Google na kandydata w kategorii „Sieć i Internet" (a wasze głosy sprawiły, że to właśnie on wygrał), jest liczny zestaw usług udostępnianych także w języku polskim, a obejmujący m.in. pocztę Gmail, grupy dyskusyjne, blogi, aplikacje online (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny czy internetowy notatnik).



KOMUNIKACJA

1 Nokia N95

Smartfon o jednej z najmocniejszych konfiguracji, wyposażony we wszystkie popularne standardy transmisji danych: Wi-Fi, HSDPA, EDGE, GPRS. Ma również wbudowany odbiornik GPS i specjalnie przygotowane przez Nokię mapy oraz świetny odtwarzacz muzyki.



Apollo RW-3000 Daytona

Piękny jak Apollo?



INFO

cena dystrybutora 139,00

Dostarczył	Apollo Multimedia
	http://www.apollomultimedia.eu/

Dane techniczne

- kierownica przeznaczona dla PC/PS2/PS3
- wibracje: Dual Vibration Feedback
- kąt sterowania: 180°
- 2 osie kierunkowe
- 12 programowalnych przycisków dla często używanych opcji w grach
- ergonomiczne pedały gazu i hamulca
- oddzielny moduł z hamulcem ręcznym i skrzynią biegów
- sekwencyjny drążek zmiany biegów
- standardowy rozmiar (średnica: 25,5 cm)
- dodatkowa klamra umożliwiająca sztywny montaż do biurka
- gwarancja: 24 miesiące

Drogie produkty, w rodzaju Logitech G25 Racing Wheel, mają zaporową cenę, z kolei tanie, popularne marki, często nie oferują wystarczającej jakości. Czy tak jest we wszystkich przypadkach? **Apollo RW-3000 Daytona prezentuje się solidnie, kierownica o średnicy 25,5 cm jest gruba i pokryta antypoślizgową gumą.** Kąt obrotu wynoszący 180° nie robi wielkiego wrażenia, ale wystarczy we wszystkich grach. Urządzenie posiada m.in. czterokierunkowy D-Pad, bardzo praktyczne wiosełka i dwanaście programowalnych przycisków.

Sekwencyjny drążek zmiany biegów z hamulcem ręcznym jest solidny i trwały, na pewno nie wyłamie się podczas ostrych rajdów w ToCA. W zestawie są oczywiście odpowiedniej wielkości (również dla dorosłych) pedały, które jednak mimo specjalnej, karbowanej powierzchni oraz gumowych podkładek uciekały mi spod stóp. **Bardzo dobre jest natomiast mocowanie do blatu.** Poza przyssawkami jest też potężna obejma, zakręcana na sporą śrubę. Tak przytwierdzona kierownica pozostaje niewrażliwa na najsilniejsze nawet szarpnięcia.

Testy (m.in. w Juiced 2: Hot Import Nights) wypadły nieźle. Wrażenia z używania kierownicy i pedałów są pozytywne. Dość przeciętna jest czułość: aby wejść w niewielki zakręt, trzeba przekręcić koło przynajmniej o 30°, więc przy ostrych wirażach musisz się naszarpać. **Mimo pewnych niedociągnięć kontroler całkiem dobrze się sprawdza.** I chociaż system wibracji jest gorszy niż rozwiązanie zastosowane w Mancie, Daytony używa sie przyjemniej.

OCENA

+	wykonanie • cena • solidna klamra do zamontowania kierownicy • sensowne rozmieszczenie programowalnych przycisków • poręczne i praktyczne wiosełka
−	przeciętna czułość • maksymalny obrót kierownicy mógłby być większy • efekt wibracji trochę za słaby

Za te pieniądze ciężko będzie kupić coś lepszego. Co ważne, mimo niskiej ceny Daytona spisuje się nieźle.





Manta MM-623 Twin Turbo 3

Trzy razy turbo

INFO

cena dystrybutora 229,00

Dostarczył	Manta
	http://www.manta.tv/

Dane techniczne

- kompatybilna z PS2/PSX/PC
- kąt obrotu koła kierownicy: 180°
- analogowe pedały hamulca i gazu
- 12 przycisków
- 4-kierunkowy drążek zmiany biegów
- hamulec ręczny
- regulowany kąt ustawienia kolumny kierownicy
- 2 tryby operacyjne: analogowy i cyfrowy
- kompatybilne z Dual Shock/Dual Shock 2
- system force feedback
- gwarancja: 24 miesiące

Twin Turbo 3 jest znacznie większy od konkurenta, posiada osobny, zewnętrzny wzmacniacz dla silnika odpowiedzialnego za efekt force feedback. Sprzęt ma 2 tryby działania: analogowy i cyfrowy, jest kompatybilny z Dual Shock 2 i Dual Shock System Force Feedback (Twin Turbo 3 można podłączyć do PS2 i PSX).



Koło kierownicy ma 25-centymetrową średnicę, w newralgicznych miejscach pokryte jest antypoślizgową gumą. Na froncie znajduje się dwanaście programowalnych klawiszy, w tym przełącznik trybów czułości. Zamiast wiosełek są dwa przyciski umieszczone z tyłu obręczy, niestety ciężko działają i ich ułożenie nie jest najwygodniejsze. Nie mam zastrzeżeń do pedałów gazu i hamulca. Drążek skrzyni biegów ma cztery programowalne kierunki. Moduł z biegami i rączką hamulca wykonany jest nieco mniej starannie niż w modelu Apollo, ale za to jest większy (pewnie niektórzy uznają to za wadę). **Charakterystyczną cechą Twin Turbo 3 jest ruchomy blok kierownicy.** Dzięki temu można ją ustawić na optymalnej wysokości. Niestety takie długie ramię jest dość chwiejne podczas gry.

Ostatnia uwaga dotyczy umiejscowienia gniazd: zasilania, podłączenia do pedałów i skrzyni biegów. Znajdują się one na wspomnianym bloku. **Nie wygląda to estetycznie i skraca dostępny kabel** (kierownica jest zazwyczaj podłączona do komputera znajdującego się pod biurkiem). Cena urządzenia nie należy do najniższych.

OCENA

+	spore gabaryty • solidna konstrukcja • regulowany kąt ustawienia kierownicy • dobra czułość!
−	niewygodna obsługa dwóch przycisków z tyłu kierownicy • nieco chwiejna • dwie metalowe klamry do mocowania kaleczą blat (trzeba zastosować własne podkładki) • przeciętna jakość wykonania • niewielki kąt skrętu

W cenie Twin Turbo 3 można już nabyć markowy, lepszy sprzęt. Niestety kierownica ma trochę irytujących niedociągnięć.



PODSUMOWANIE

Oba testowane modele wyposażone są w systemy wstrząsów (chociaż w Daytonie jest to słabszy Dual Vibration Feedback), pedały oraz skrzynie biegów z hamulcem ręcznym. Mimo że Twin Turbo jest większa i droższa, to wyraźnie wygodniejsza i przyjaźniejsza dla gracza okazała się kierownica z Apollo. Zdecydowały o tym głównie: lepsza ergonomia, jakość użytych materiałów i cena. W przypadku modelu Manty regulowany, długi blok kierownicy okazał się również największą wadą. Podczas ostrych rajdów chwiał się, a cała kierownica, mimo mocowania, była niestabilna.

ALTERNATYWY 4

Logitech G25 Racing Wheel

Jeśli nie musisz oszczędzać, spraw sobie za nieco ponad 900 zł dzieło sztuki z Logitecha. Kierownica wykonana jest z nierdzewnej stali i pokryta prawdziwą skórą. Jej średnica to aż 27,5 cm, a obrót – 900°. W zestawie dostajesz również elegancką, sześciobiegową przekładnię (wraz ze wstecznym), 3 stalowe pedały, dwusilnikowy mechanizm sprzężenia zwrotnego i wiele innych cudeniek. W tej cenie możesz też kupić Fiata 126 p.

cena dystrybutora 935,00
cena w sieci* 663,00



Logitech MOMO Racing



cena dystrybutora 459,00
cena w sieci* 374,00

Historyczny już model MOMO, który zajmował niegdyś pierwsze miejsca w rankingach, mimo paru lat obecności na rynku nadal cieszy się sporym zainteresowaniem. Oryginalność tej konstrukcji polega m.in. na umieszczeniu manetki zmiany biegów w bryle kierownicy. Poza tym na pokładzie znajduje się sześć programowalnych przycisków, a skręt koła wynosi 240°. Pedały gazu i hamulca osadzone są na dużej podstawie, którą można przytwierdzić do dywanu.

SpeedLink Red Lightning Racing Wheel

Uważasz, że 100 zł za kółko to zbyt dużo? Pewnie, można nawet taniej. Red Lightning Racing Wheel jest sprzętem wyposażonym w efekt force vibration, analogowy system zmiany biegów przy kierownicy (tylko przyciski) oraz moduł z pedałami gazu i hamulca. Ponieważ jest to model dość skromny, producent zwraca uwagę na... mocne trzymanie przyssawek. W podobnej cenie (75 zł) można kupić też moim zdaniem nieco lepszy Tracer TRJ-ER Easy-Rider.



cena dystrybutora 69,00
cena w sieci* 62,99

Media-Tech Chase Booster

Jeszcze jedno tanie kółko popularnego producenta, na które zdecydowało się wielu graczy. Podobnie jak w modelu Logitech MOMO, manetka zmiany biegów jest wbudowana w bryłę kontrolera. Tam też znajduje się bardzo skuteczne i przydatne pokrętło regulacji czułości. Na pokładzie są też cyfrowe wiosełka, a kąt obrotu wynosi aż 270°. Minusami tej konstrukcji są szybko powstające luzy kolumny kierownicy i słaby system mocowania do blatu. Biorąc jednak pod uwagę cenę, Chase Booster wypada nieźle.

cena dystrybutora 169,00
cena w sieci* 149,00





Muszę przyznać, że w tym miesiącu szczególnie dzielnie do nas pisaliście. Żałuje, że mieści się tylko skromny ułamek tej spontanicznej twórczości! Cóż, takie życie. Przy okazji wielkie dzięki dla Kamila z Ciechanek, który wysłał karmę dla Milusia, chomika Naczo. Kamil, wiadomość dla ciebie: Miluś nie je ziaren, tylko mięso, wyłącznie szynkę! Aaa, i jeszcze respekt oraz szacun dla Mateusza z Dziaduszyc, który na konkurs „My chcemy – Wy dostajecie" (otwieracze) przysłał pilnik mamy. Proszę pani, my go do tego nie namawialiśmy! Lol. OK, a teraz już wasze listy. Pozdro.

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda Niebieskiej Skrzynki pofrunie do Qby.

Click w Berlinie

Ostatnio idę sobie do sklepu w Berlinie i zauważyłem tam dzieciaka czytającego CLICKA PO NIEMIECKU!! Nie wiem jak to możliwe ale kupiłem tam Clicka! W Berlinie!! Czy wasze czasopismo jest także niemieckie?? Czy to tylko zły sen...

Tak jak w moich poprzednich a raczej poprzednim liście nie pozdrawiam nikogo bo nikogo nie znam. Ale Mamę pozdrowię :))

Anix

Czytać mógł sobie nawet po azerbejdżańsku albo w suahili, ale Click wydawany jest jedynie w języku polskim. Jeśli natomiast uważasz, że kupiłeś niemieckiego Clicka, to jeszcze raz sprawdź okładkę czasopisma, bo jestem pewien, że znajdziesz tam inny tytuł niż nasz. Tak więc to był tylko sen... ale nie zły, piękny jak Brama Brandenburska, lol.

My też cię w rewanżu nie pozdrawiamy, ale mamę – tak!

•••



Naczo w pracy

Witam redakcjo Clicka, wysyłam do was zdjęcie Nacza w pracy z moją ulubioną grą w ręku (jeśli czcicie Nacza, na 100% to zamieście to) hehe.

nekrus 2

Cóż mogę powiedzieć... Po pierwsze, pięknie malujesz, szkoda, że ja tak już nie potrafię, zapomniałem tej techniki tak około 3. roku życia. Twój obraz różni się też nieznacznie od oryginału – chodzi mi o włosy, Naczo ma krótsze! Poza tym idziesz dobrą drogą, twórz dalej, a na pewno Akademia Sztuk Pięknych upomni się o ciebie! Powodzenia!

•••

Nie pomijać!

Pozdro redakcji, (...) Hmmm pewna kwestia mnie, powiedzmy, denerwuje. Kiedyś pewna dziewczyna napisała, że Bravo jest do niczego (chociaż wcale tak nie uważam bo pierwszego Clicka kupiłam dzięki reklamie w Bravo...) ale miała trochę racji jeśli chodzi o nas, dziewczyny. Pewnie większość waszych czytelników to chłopaki, ale dziewczyn lubiących gry na kompa też jest dużo. Postanowiłam zgłosić się z apelem o to, abyśmy w wielu sytuacjach, recenzjach itp. itd. w Clicku nie byłyśmy pomijane. Jako przykład dam tekst z książeczki Click Klasyka – w recenzji ToCa Race Driver I – napisaliście mniej więcej TY możesz sobie grać, a twoja dziewczyna delektować się historyjkami rodem z wenezuelskiej telenoweli. Prosze o zaprzestanie takich recenzji!!! Moja dziewczyna raczej się nie podelektuje hehe... No to pozdro,

CzytelniCZKA clicka

Cóż, mogę tylko przyklasnąć twojemu pomysłowi. Poruszę ten temat na spotkaniu redakcyjnym i mam nadzieję, że uda mi się wywalczyć przynajmniej po jednym zdaniu o dziewczętach w każdej recenzji. A nawet dwa!

Wiesz, ten tekst o telenowelach rzeczywiście był okrutny. Prawdę powiedziawszy, znam wielu facetów, którzy oglądają opery mydlane. Nie da się jednak ukryć, że 99% naszych czytelników należy do płci brzydkiej, a ta piękna zazwyczaj omija Clicka szerokim łukiem, właśnie ze względu na tematykę. Widać to m.in. po listach, których od dziewcząt dostajemy tyle co nic. Jesteś więc chlubnym wyjątkiem. Brawo.

•••

Mam nadzieję

Dzięd obry. (Mam nadzieje że Naczo nie jest chory). Bardzo bym chciał abyście do kolejnego clicka dodali gre Warlords 4 i Falouta Taktisa. Moja mama przepada za Faraonem i nie dopuszcza mnie do kompa (teraz też). nara!!!!!

muminek993

Ej, zastanawiające to twoje zainteresowanie... Czy to nie ty wysłałeś nam jakiś podejrzany, żółty proszek, z dedykacją dla Nacza? No, no, no!

Przy okazji listu muminka wyjaśnimy sobie jedną sprawę. Oczywiście możecie nam składać najróżniejsze propozycję dotyczące gier, ale naprawdę nie jesteśmy w stanie wam obiecać, że taki a taki tytuł pojawi się w następnym miesiącu czy nawet za rok! Panowie (i panie, CzytelniCZKO), to tak nie działa! Same negocjacje dotyczące zakupu tytułu potrafią trwać bardzo długo, nie mówiąc już o tym, że niektóre firmy w ogóle nie chcą słyszeć o sprzedaży swoich produkcji do czasopism. Dodam jeszcze, że prawie każdy z was prosi o co innego...

PS Daj mamie pograć, odpocznij sobie.

•••

Ile wy tam zarabiacie?

Siema! Click to spoko gazetka chciałoby się powiedzieć dopracowana od początku do końca, ale mam kilka zastrzeżeń i pytań, a mianowicie:

1. Awruk Clicka mać obiecywaliście, że po wakacjach wróci TOP13, ale po niej ani widu, ani słychu!

2. Moglibyście zorganizować konkurs na najśmieszniejsze przebranie inspirowane postaciami z gier.

3. Ile Wy tam zarabiacie w tej redakcji i czy z tego w ogóle da się wyżyć?

4. Jaka jest średnia wieku w redakcji, bo wiecie doszły mnie słuchy, że pracują tu sami emerytowani hydraulicy na pocieszenie ja w to nie wierzę... acha jeszcze jedno dlaczego recenzenci używają kilku nicków?

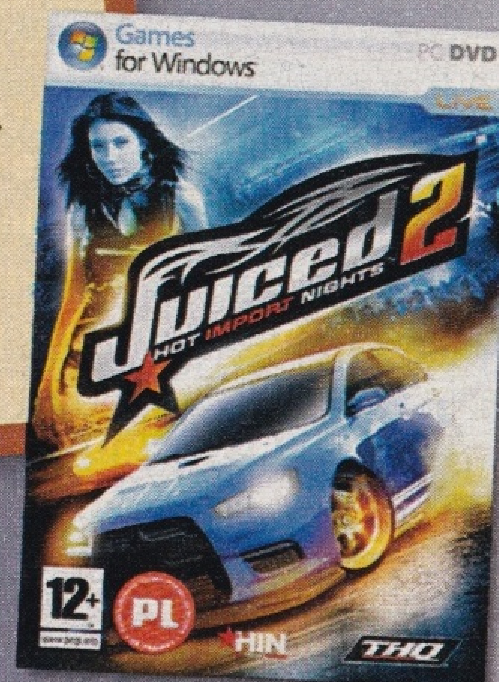
5. Na koniec chciałbym życzyć Clickowi przynajmniej tylu numerów ile od-

My chcemy! Gumki do mazania!

Ponieważ zasypaliście nas stosami temperówek, pójdziemy dalej w tym kierunku i dziś chcemy kolejny artykuł, który znajduje się w piórniku każdego szanującego się ucznia. Tak, mowa oczywiście o gumce do mazania. Tylko proszę bez żartów w stylu używanej gumy do żucia czy sparciałej gumki z majtek. Poza tym macie pełną gumkową wolność. Aaaa, gumiaki mają działać, tzn. mazać!

Wy dostajecie! Gorącą jak sytuacja na Bałkanach grę Juiced 2

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, który sobie umyśliłmy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!



Rozstrzygnięcie konkursu na temperówki w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie na otwieracze:
1. Rafał Kadłubiak z Lublina
2. Mateusz Żabicki ze Słaboszowa
3. Adrian Klejner z Poznania



cinków ma *„Moda na sukces" he he, no dobra może trochę przesadziłem.*

PS Dołączam obrazek na którym Świntuch prezentuje swoje umiejętności robienia węzłowych psikusów, których na pewno nauczył się od swojego mentora i mistrza – NACZELNEGO WODZA CLICKERSÓW. Pozdrawiam

Krystofer

1. OK, jeśli chcesz się rozładować, to możesz wysłać nam pocztówkę z brzydkimi wyrazami, ale zwróć uwagę, że zamiast TOP13 jest nowy, lepszy plebiscyt na supergrę miesiąca (patrz: str. 34).

2. Pewnie byśmy mogli, więc napiszcie do nas, czy chcielibyście konkurs, który zaproponował Krystofer.

3. Cóż, wystarczy na jednego nowego bentleya miesięcznie. A tak na serio, to nie są aż takie kokosy, jak wam się wydaje. Powiedzmy, że na gałkę do skrzyni biegów w bentleyu powinno wystarczyć (aaa, nie mówię o Naczu, właścicielu zamku tylko odrobinę większego od Malborka i kolekcji odrzutowców).

4. Tak, sami emeryci i dwóch rencistów. O, jest jeszcze jeden inwalida wojenny. Istnieje poważne zagrożenie, że ekipa redakcyjna Clicka niedługo wymrze, chyba że jakiś litościwy czytelnik wyśle nam eliksir młodości.

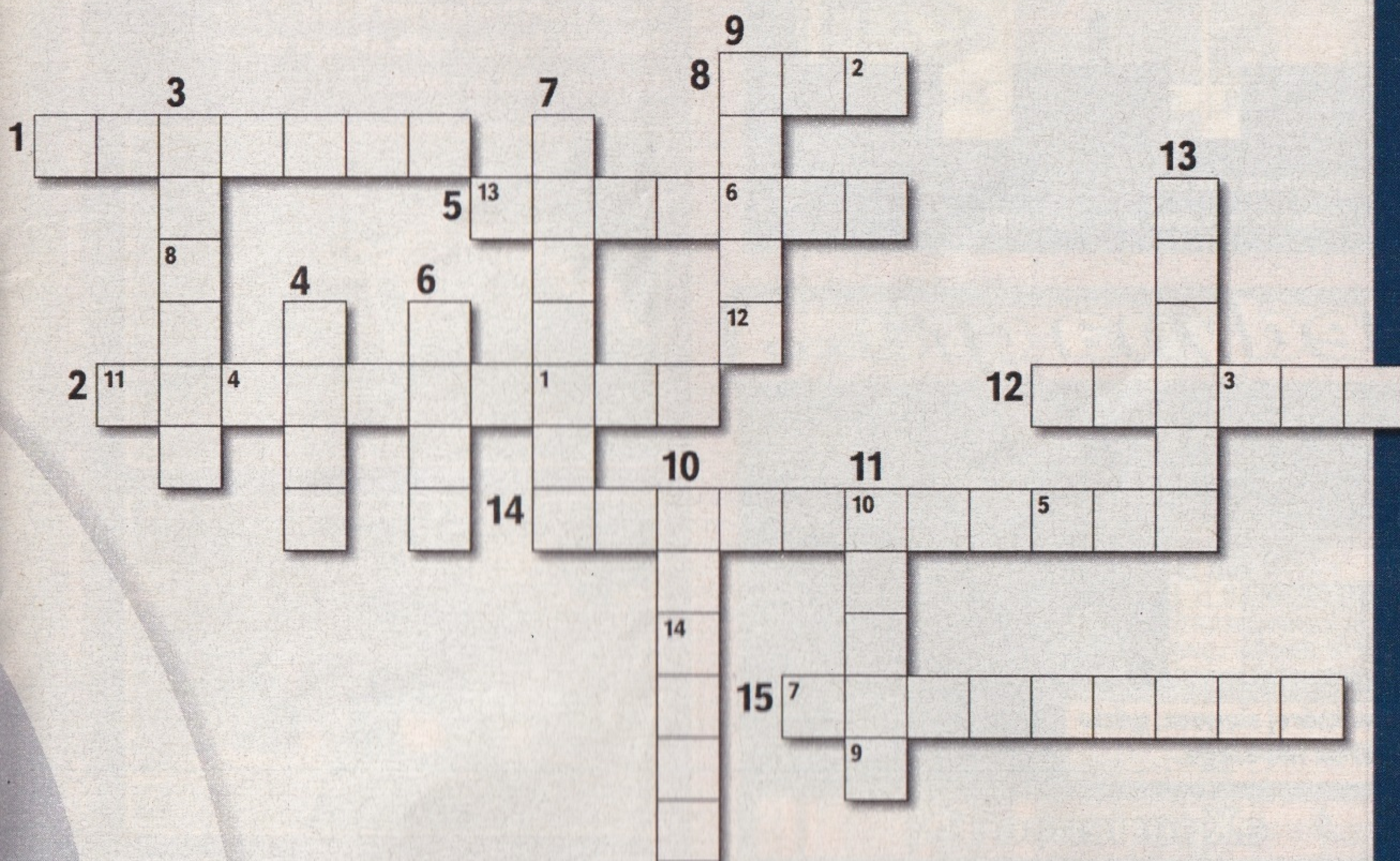
Niektórzy rzeczywiście mają np. dwie ksywki, taka ułańska fantazja.

5. Ooo, to ty wiesz ile odcinków ma „Moda na sukces"? No to... my też życzymy ci sukcesów!

PS Ej, moim zdaniem ten kociar przygotowuje właśnie pułapkę na myszy!

●●●

Kolejna krzyżówka w wykonaniu marlen230, brawo dla tej dziewczyny. Halo, panowie! Może warto się postarać? Marlena wygrywa wasze gry!



Poziomo:

1. Klasyk strategii – Age of...
2. Bohater serii Gothic.
5. Klasyczna gra, w której możesz wybudować i zorganizować własne miasto.
8. Liczba dodatków do Heroes of Might & Magic III.
12. Ścigałka na PeCety wydana przez studio THQ.
14. Pierwszy dodatek do Heroes of Might & Magic III – ... Blade.
15. „Gwiezdna" strategia studia Blizzard.

Pionowo:

3. Harry, światowej sławy czarodziej, bohater gry zawierającej elementy GTA.
4. Podtytuł najnowszej odsłony serii Colin McRae Rally.
6. Nowy konkurent popularnego Football Managera – ... Manager.
7. Studio powstałe w Niemczech 1997 roku, wydawca Gothic – ... Bytes.
9. Według reklam nowy król samochodówek – Test ... Unlimited
10. Motorowa ścigałka.
11. Słynna gra RTS – Empire ...
13. Stwór występujący w nazwie dodatku do SpellForce.





Konkurs MMS

Dzisiaj wygrywa człowiek, który postanowił wywieźć Clicki na taczce. Mamy nadzieję, że nie pojechał użyźniać nimi pola... Autora zwycięskiej fotki prosimy o kontakt.

Jedna uwaga: preferujemy świeże pomysły, a nie fotomontaże, więc się trochę postarajcie zamiast zlepiać przypadkowe obrazki z okładkami Clicka.

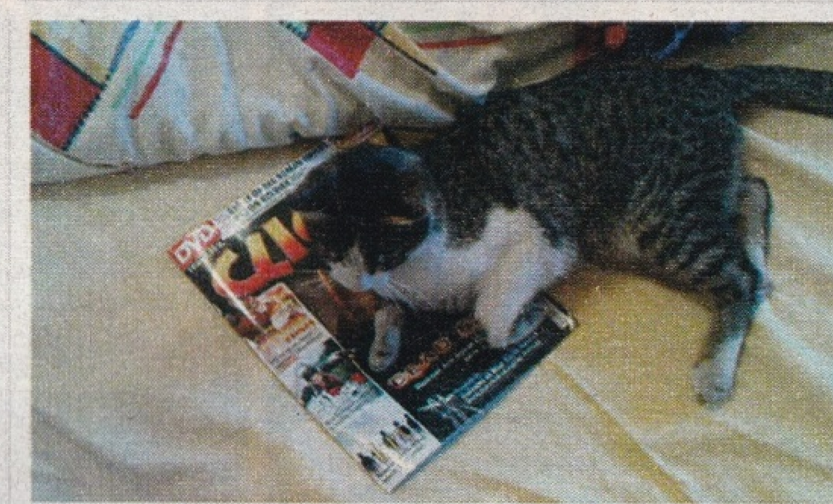












Zdjęcia wysyłaj pod numer 504 043 325, wygrywa tylko jedna fotka w numerze! Koszt MMS-a jest zgodny z cennikiem twojego operatora.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć to zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Turok [X360, PS3]

Konsolowcy już mają nową część przygód łowcy dinozaurów. Jaka jest? **Wciąga jak cholera, nawet mimo że widać jej niedostatki**: błędy graficzne, liniową konstrukcję poziomów, spóźniające się z uruchomieniem skrypty. Ale gra się w nią naprawdę znakomicie, dinozaury to fantastyczne wyzwanie, a finałowy pojedynek z T-Rexem na płonących gruzach kompleksu wojskowego zapada w pamięć.



2 FIFA Street 3 [X360, PS3]

Trzecie podejście do ulicznej piłki nożnej, pierwsze next-genowe. Bardzo sympatyczne, głównie za sprawą oprawy graficznej. Piłkarskie gwiazdy (np. Rooney) przedstawione są bowiem w nieco karykaturalnej, rysunkowej postaci. A poza tym **gra się też całkiem miło...**



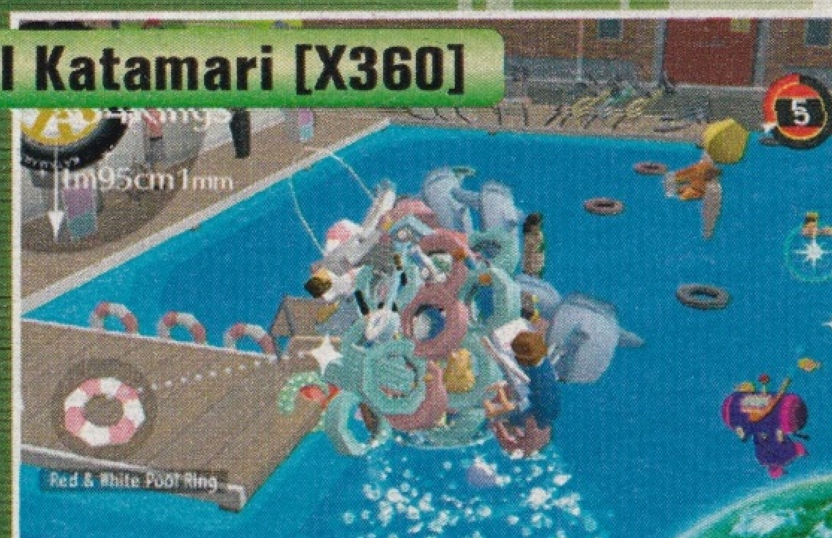
3 Lost Odyssey [X360]

Japoński erpeg, w którym palce maczali twórcy Final Fantasy – czyli kolejna próba przekonania Europejczyków i Amerykanów, że to, w co zagrywają się mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni, jest dobre i dla nich. Najbardziej udana, choć napis „Loading" widoczny jest na ekranie zbyt często i za długo.



4 Beautiful Katamari [X360]

Książę Całego Kosmosu przybywa na Xboksa 360. A to oznacza, że znów będziesz się toczył i rolował, zbierając po drodze wszystkie przedmioty, które przykleją się do twojej kulki. **To japońska produkcja – nie dziw się, że jest inna.** Najważniejsze, że zachwyca grywalnością.



5 Devil May Cry 4 [X360, PS3]

Kolejny tytuł z serii „oni już grają, a my jeszcze nie". Przyznamy się: my też graliśmy (na X360) i wiemy, że jeśli tylko konwersja nie okaże się wyjątkowo nieudana, **DMC 4 także na PC będzie bardzo fajną siekaniną dla miłośników bitek wołowych** i drobno ciętych szaszłyków. Mniam!



WWWarto zajrzeć

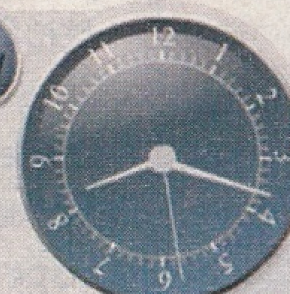
Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.poodwaddle.com/clocks2.htm

World Clock
Poodwaddle.com
YR MTH WK DAY NOW

World Population	6,653,210,336
Births	16,284,580
Population Growth	9,354,837
Deaths	6,929,743

Noncommunicable Diseases		Infectious Diseases	
Cardiovascular diseases	2,028,189	STD/HIV/AIDS	376,972
Cancer	881,153	Diarrhoeal diseases	226,842
Respiratory diseases	448,904	TB	189,989
Digestive diseases	238,604	Childhood Cluster Diseases	136,018
Psychiatric conditions	134,629	Malaria	110,574
Diabetes	119,359	Meningitis	21,001
Endocrine disorders	29,294	Tropical Cluster Diseases	19,165
Other noncommunicable	184,128	Hepatitis	18,988
Injuries		Dengue	2,253
Traffic Accidents	144,423	Leprosy	748
Falls	47,511	Other Infectious Diseases	3,140
Drownings	46,337		



Thu 2008-2-14 AM 8:18:28
Time Elapsed 1064:18:28.5
? Visit
The figures on this clock are approximations based on past stats and

Zastanawiałeś się kiedyś nad tym, jaka jest w danym momencie średnia temperatura na Ziemi albo ile małżeństw zostało zawartych w ciągu ostatnich pięciu minut? Jeśli tak, ale nie znalazłeś na te pytania odpowiedzi, mamy dobrą wiadomość: wystarczy, że zajrzysz na stronę internetową podaną powyżej, by trafić na licznik, który wskazuje te i inne rzeczy. Pozwala spojrzeć na wiele spraw z zupełnie innej perspektywy...

GRA-tiS

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Shift

Na początku pisma, w dziale Zapowiedzi, prezentujemy powstające gry, które będą się uruchamiać w internetowych przeglądarkach – a na koniec pokazujemy jedną z tych dostępnych do tej pory, które wpadły nam w oko. Mowa o Shift, ciekawej, dwuwymiarowej odpowiedzi na słynny Portal studia Valve. Co prawda zasady rozgrywki są inne – bliższe tym z logicznej gry Crush! na przenośną konsolę Sony PSP – ale klimat jest bardzo podobny. Przy okazji polecamy też inną przeglądarkową łamigłówkę, Excit, którą znajdziesz pod adresem: http://www.pixer.org/excit/.



Do zagrania na stronie:
http://armorgames.com/play/751/shift

Jedyna gra...

...w której sięgasz, gdzie wzrok nie sięga.

eXperience112

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Magic Carpet

Ostatnio pisaliśmy o Populousie Petera Molyneux, a i w tym miesiącu przyplątała nam się w pamięci gra tego samego twórcy. Tym razem mowa jednak o symulatorze lotu... magicznym dywanem. Facet miał pomysły, co? Dziś już od niego takich nie wymagamy, niech po prostu robi swoje stare produkcje w nowej, lepszej oprawie – to wystarczy. Na upartego przełknęlibyśmy nawet, gdyby coś a la Magic Carpet pojawiło się jako minigierka w nadchodzącym Fable 2. Cokolwiek, byleby była okazja do pofruwania na arrasie...





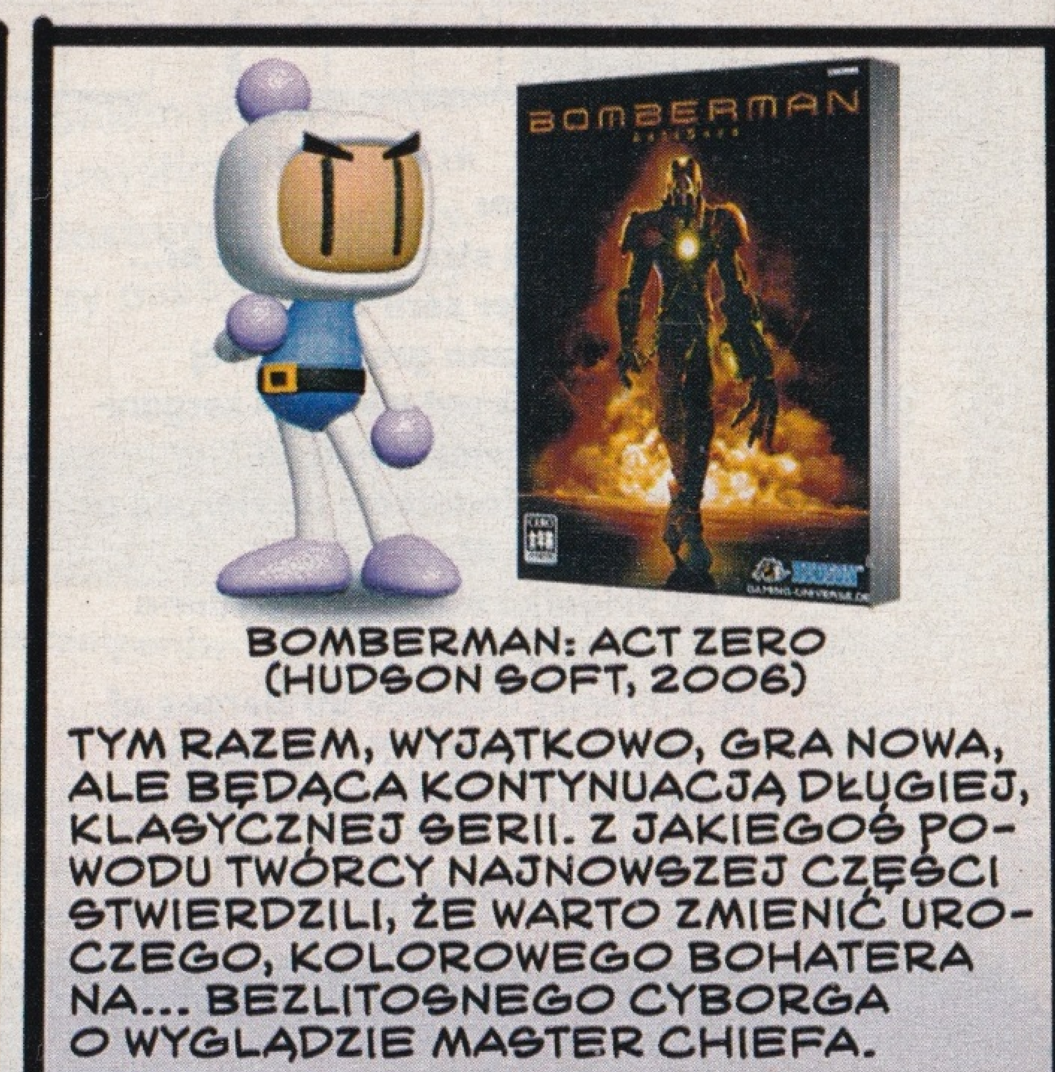
OLD SKULL I HARDKOR





2008 RADOSŁAW SMEKTAŁA & PIOTR MICHALCZYK





BOMBERMAN: ACT ZERO (HUDSON SOFT, 2006)

TYM RAZEM, WYJĄTKOWO, GRA NOWA, ALE BĘDĄCA KONTYNUACJĄ DŁUGIEJ, KLASYCZNEJ SERII. Z JAKIEGOŚ POWODU TWÓRCY NAJNOWSZEJ CZĘŚCI STWIERDZILI, ŻE WARTO ZMIENIĆ UROCZEGO, KOLOROWEGO BOHATERA NA... BEZLITOSNEGO CYBORGA O WYGLĄDZIE MASTER CHIEFA.